

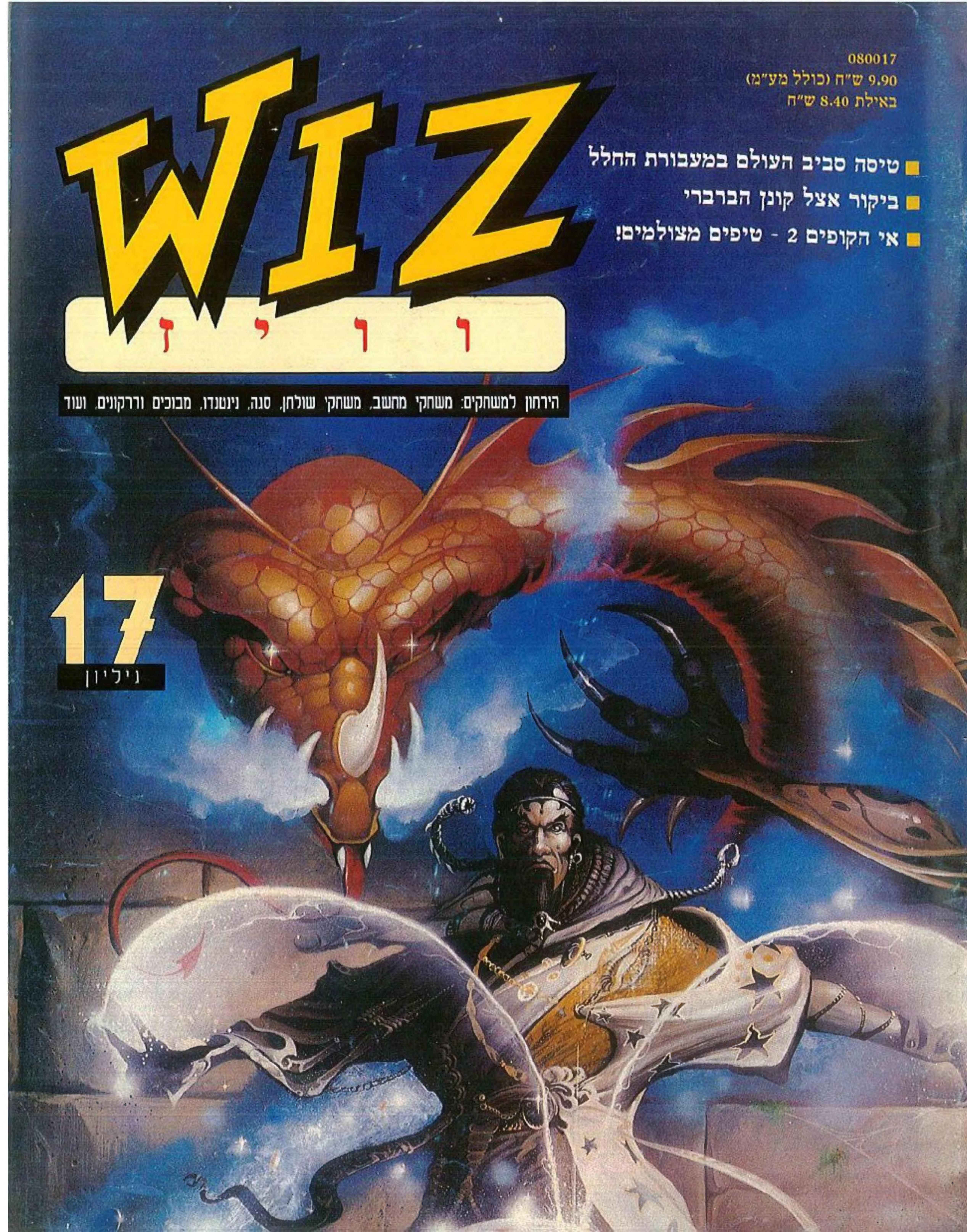
# WIZ

080017  
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)  
באילת 8.40 ש"ח

- טיסה סביב העולם במעבורת החלל
- ביקור אצל קונן הברברי
- אי הקופים 2 - טיפים מצולמים!

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

17  
גיליון







# תוכן העניינים

2	קומיקס: מיקס
4	סקופ: חדשות מעבר לאוקיינוס
7	PC: רשמים מתא הטיס
8	PC: מעבורת החלל - הסימולטור
10	PC: קווסטים!
12	PC: אי הקופים 2 - טיפים לוחמים!
14	PC: טיפים
17	PC: קינן הברברי מקימריה
19	ספרים: ספרי פנטזיה
20	SEGA: קווסט בהרי יפן
21	SEGA: קונו משפחתי
22	וארץ הפינגווינים
24	גיים בוי: משחקי מחשבה
26	פוסטר: מעבורת החלל ממריאה
29	SEGA: נינטנדו * גיים בוי: טיפים
30	נינטנדו: התנחלות באירטה
32	ד"ר WIZ משיב
34	WIZ על המקלדת: מולטימדיה
37	WIZ-ים כותבים: מכתבים למערכת!
38	משחקי תפקידים: מלחמת כוכבים
41	משחקי תפקידים: מורגן לה פיי
42	משחקי תפקידים: תיחמונים!
44	משחקי תפקידים: שחק אותה גיבור
46	קומיקס: יאנוס
	לוח (כולל הפתעות!)

WIZ-ים אמיתיים קונים תקליטונים רק בקופסאות של WIZ. למה? כי במקום לקבל עשרה דיסקטים ריקים מקבלים בכל קופסת WIZ עשרה דיסקטים שעל אחד מהם משחק - וחמש עשרה מדבקות מלהיבות, מרהיבות, מדליקות, פיצוציות ומשגעות! רוצו לקנות...



הגיע למערכת סודו של אי הקופים 2 - הפיתרון המלא - ומיד התחלנו להתלבט. מצד אחד רצינו לספר לכם את כל הפיתרון - ומצד שני, לא רצינו לקלקל לכם את ההנאה שבמשחק. עוד לא החלטנו מה לעשות - אבל נשמח לשמוע מה דעתכם בעניין.



עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם: גיא עובדיה מחיפה, אלון חזן ממושב אליעזר, יניב זכאי מחיפה, יוחאי טימר מקיבוץ דורות, עמרי שטיין מירושלים, דן חיוסין מתל-אביב, אביטל זמר מבאר-שבע, רויטל גליקמן מהרצליה, רפי דיאמנט מאשקלון ואילון רובין מנתניה.

מנהל: דוד רביב \* עורכת: דינה בן-קיקי \* גיהול, הפקה ומודעות: לילי צראף \* משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחקן בן צור, סמו הררי, עדי ורניק, מורגן לה פיי, ערן מולוט, אייל פיסצקי \* עיצוב גרפי: סולו קמינר \* סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקס טכנולוגיות \* לוחות: קולורגרף \* דפוס: טופרינט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון מערכת ומינהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 1409 בני ברק \* טל: 03-5794711 \* פקס: 03-5708474 BBS: 03-5794719

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות

הלו WIZ-ים! איכשהו החופש הגדול נול לנו מבין האצבעות, ועוד לא הספקנו לעשות כלום, כמעט. עוד לא תיקנו את WIZA, המזכירה האלקטרונית הנאמנה. עוד לא גמרנו את קונן הברברי. עוד לא כתבנו את החיבור המעצבן על "מה עשית בחופש". עוד לא נמאס לנו להתעורר מאוחר ולשחק כל הלילה. עוד לא... אבל יש עוד כמה ימים של חופש והידרון שאתם הכי אוהבים לקרוא מציג לכם עוד כמה וכמה בילויים לימים אלה.

מי שרוצה לסיים את החופש בלימודים יכול לפנות לפינותיו של ד"ר WIZ - פינת השאלות/תשובות בעמוד 30 ופינת WIZ על המקלדת, בעמוד 32. שם תוכלו להכיר את הנושא החם ביותר בעולם היום - מולטימדיה. מה זה? קראו ותכירו! במדור הנינטנדו השארנו לכם חתול ורובוטים, המופיעים כחלק ממשחק מרשים במיוחד, M.U.L.E. לא קיפחנו גם את בעלי הסנה והבאנו למסך הטלוויזיה שלהם משחק תפקידים אמיתי. משחק תפקידים מופיע גם במדור ה-PC, שם תוכלו לעזור לקונן הברברי לנקום את נקמת קימריה, מכורתו מומלק!

חובבי הסימולטורים יחגגו החודש, עם סימולטור מדויק להפליא של מעבורת החלל של NASA, בנוסף לכתבתו של סמו הררי, שכתב לנו מתא הטיס, והפעם בנושא טיסת מכשירים. אל תשכחו לחפש את ההפתעות בלוח המודעות ובמדור הטיפים לגיים בוי... ואולי בעוד כמה מקומות בנילון.

**חדש!**

ירחון WIZ יצא ב-1 לחודש לחנויות ולדוכנים. מנויי WIZ יקבלו אותו לבתיהם כמה ימים לפני כן.



**קרב-טכ' - עדכון לשעת הקרב**



זוכרים את מרכז המציאות הווירטואלית, בשיקגו? במקרה שתהיתם איך זה נראה מבפנים, מבחוץ, מלמעלה ומלמטה, הבאנו לכם מספר צילומי עדכון. מתי כבר נוכל לשחק בישראל במכונות קרב-טכ'?



**עשרת הגדולים**

ירחון אמריקאי בשם Video Games & Computer Entertainment שקד לבחון, לבחור ולחפש את עשרת המשחקים הנמכרים ביותר בינואר, 1992. לא תופתעו מרתוצאות:

1. Civilization
  2. Eye of the Beholder II
  3. SimCity
  4. SimAnt
  5. Falcon 3.0 ✓
  6. Police Quest III ✓
  7. Leisure Suit Larry V ✓
  8. Mike Ditka Uplima Football
  9. The Secret of Monkey Island II
  10. The Chessmaster 3000
- המשחקים דורגו בעזרתן האדיבה של שתי רשתות למכירת מוצרי מחשב, שספרו וכיילו תוצאות מכ-500 חנויות ברחבי ארה"ב כולה.

✓ משחקים הנמכרים גם בארץ.

תווית המחיר המוצמדת למשחק עלולה להרתיע את כל מי שאינו שחקן נלהב - כדי לקבל את ה-PC-Engine-LT יהיה עליהם להיפרד מכחמש מאות לירות שטרלינג, וזו בהחלט עלולה להיות פרידה קשה. מצד שני, המכשיר נננוורדרדאא מתוק - תראו איך הוא נפתח ונסגר!

נבחרת WIZ נשבעה שהיא תתחיל לחסוך לקראת היום בו יגיע הצעצוע לארצנו...

נפתח - נסגר



**CD-ROM בזיל הזול!**

בעלי טורבו גרפיקס PC Engine, משחק טלוויזיה של חברת NEC, זכו להכרזה יוצאת דופן החודש: החברה הכריזה על כונן תקליטורים למערכת שלה במחיר של: 149 דולר בלבד! זהו ה-CD-ROM הוול בעולם! הוול זה גרמה גם לסגה ונינטנדו לשקול צעד דומה, עבור כונני התקליטורים שלהם. להזכירכם: סגה מציעים לצרכן בארה"ב כונן תקליטורים במחיר 399 דולר ונינטנדו מציעים את אותו המוצר, ב-299 דולר ארה"ב.



**מאורת המשחקים**

זוכרים את מאורת הדרקון? אם עוד אין לכם את המשחק ואתם רוצים להשתכנע שכדאי שתקנו אותו, נסו לחפש אותו בחנות של משחקי מכונה - אבל רק בחייל. שם תוכלו למצוא מכונת משחק שלמה, המוקדשת למאורת הדרקון - על כל פרטיה.

**נישא-נפתח-נסגר**

זוכרים את ה-PC Engine? זהו משחק טלוויזיה שלא יגיע לישראל, ככל הנראה. חברת NEC, היצרנית, הביאה לעולם משחק טלוויזיה PC-Engine-Laptop, משחק כולל תצוגת LCD צבעונית ע-נ-ק-י-ת (יחסית למתחרים), שתוכל להתאים לתקליטור ולגייסטיקים ולהתחרות בכבוד על מקום בשוק המשחקים הנישאים.



CD-ROM נינטנדו





# טיסת מכשירים

האנכית של המטוס: באיזה שיעור הוא מפסיד או מרוויח גובה.

## קבוצת מכשירי הניווט

מאחר ותוואי הקרקע מוסתרים, חייב הטייס לבצע את הניווט בעזרת עוזרי הניווט האלקטרוניים. הפלייט סימולטור מאפשר לנו לתרגל זאת כמעט כאילו היינו במטוס. בססנה 182 (שהוא הדגם בו נטוס) יש ארבעה מכשירי ניווט, פרט למצפן ולשעון.

VOR. זהו המכשיר העיקרי המשמש לניווט לאורך נתיבי האוויר. תחנה קרקעית משדרת אותו רדיו, אותם מפענח ה-VOR שבמטוס. כך הוא יכול להראות לטייס את מיקומו יחסית לנתיב (ימינה או שמאלה). על הטייס לברור את התחנה הנכונה ואת נתיב הטיסה ולשמור את המחט האנכית בדיוק באמצע.

ILS. זוהי מערכת לנחיתה עיוורת. מכשיר קרקעי משדר אותות רדיו באמצעות שתי אנטנות. אנטנה אחת, הנמצאת בסוף המסלול, משדרת את האותות לפיהם קובע המטוס את ציר הגלישה. כמו במכשיר ה-VOR, על הטייס לשמור את המחטים בדיוק במרכז.

DME. זוהי מערכת הדומה למכ"ם, המודדת את המרחקים לתחנה קרקעית.

ADF. מצפן רדיו, המראה את הכיוון היחסי לתחנה המשדרת.

O.M.I מרקרים. מציינים חיצוני, מרכזי ופנימי. אלה הם משדרים הממוקמים לאורך ציר הגישה לנחיתה. הם מציינים את מיקום המטוס יחסית לתחילת המסלול, בעזרת שלוש גורות וצפצוף.

בחודש הבא נצא למשימת טיסה מלוס אנג'לס לשדה התעופה של ואן נייס, בססנה 182. אנו מבטיחים תנאי ראייה משובשים וטיסת מכשירים מרתקת לכל המעוניין.

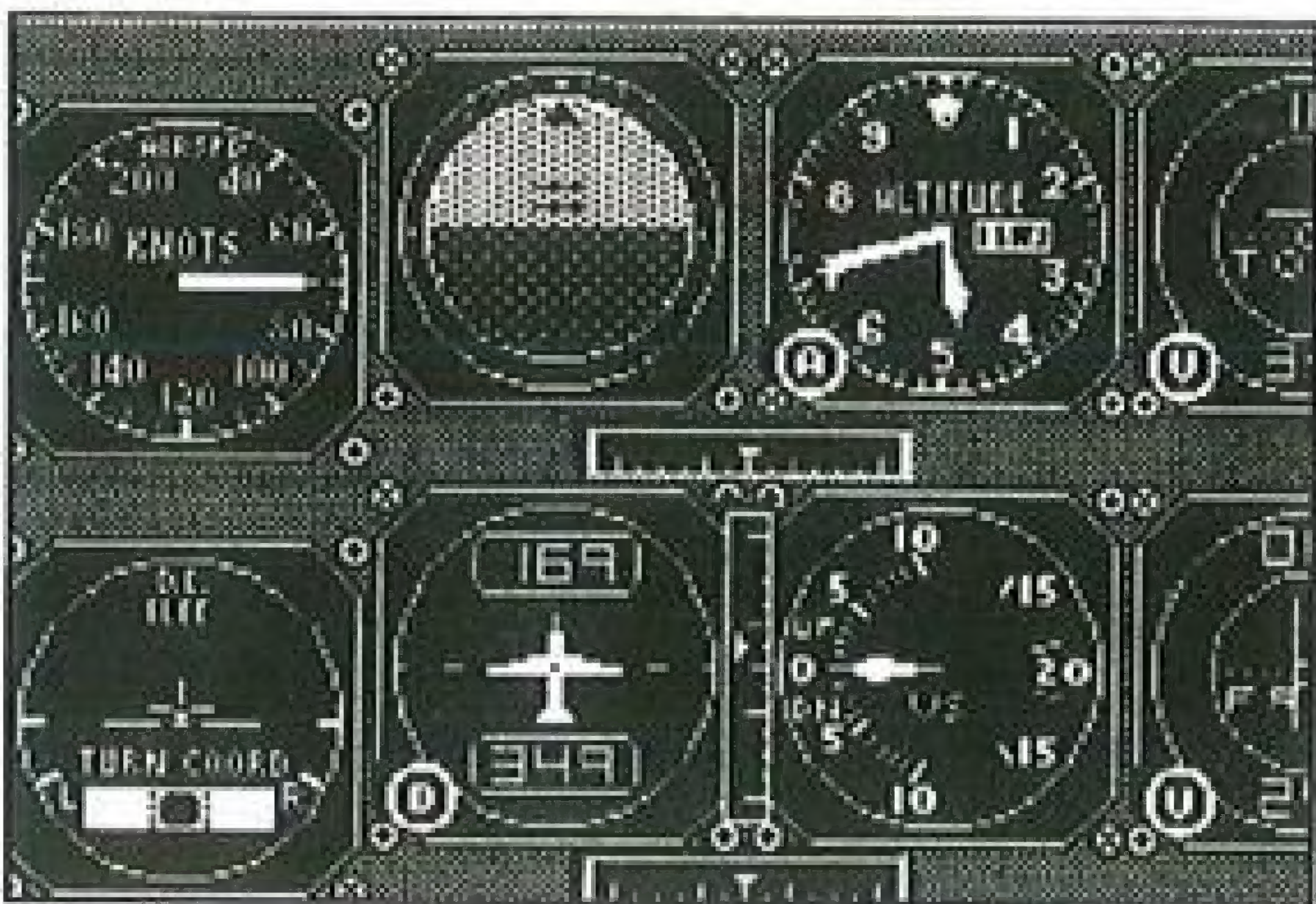
## קבוצת מכשירי הטיסה

האופק המלאכותי. מכשיר המראה באופן ישיר את מצבו של המטוס יחסית לכדור הארץ, במישור הגלגול (הטיית כנפיים ימינה או שמאלה) ובמישור העלרוד (נסיקה או הנטבה). מצפנים. המצפן המגנטי, המראה את כיוון הטיסה יחסית לצפון המגנטי, אך סובל משגיאות של תאוצה ופנייה. מצפן הגיירו שמנצל את עיקרון הקשיחות של הגיירוסקופ כדי לספק בסיס מיוצב של כיוון. מצפן הגיירו משמש בשילוב עם המצפן המגנטי. יש לאפס אותו מדי פעם, בגלל סחיפות. תהליך האפוס נעשה בלחיצה על כפתור המצפן.

מד הפניה ונטייה. מחוון נוסף, המבוסס אף הוא על עיקרון הגיירו, מראה את שיעור פניית המטוס סביב ציר הסיבוב - ימינה ושמאלה. באותו מחוון ישנו גם מד ההחלקה, הפועל על



עיקרון פלס מים וראה את כמות ההחלקה פנימה או החוצה, כאשר המטוס מבצע פנייה בלתי מתואמת. פנייה אינה מתואמת ברגע שכמות הגלגול אינה מתאימה לכמות הסיבוב. מד המהירות. מכשיר המודד את הלחץ הדינמי שפועל על שטח ההתקפה של המטוס ומציג אותו ביחידות של מהירות.



מד הגובה. מראה את לחץ האוויר. במקום להציג את המידע ביחידות של לחץ ברומטרי, הוא מציג אותו ביחידות של גובה מעל בסיס נתון ובדרך כלל, גובה מעל פני הים.

מד שיעור ההנמכה והנסיקה. מראה את המהירות

כשונים  
מנא  
המייס

מאת סמס הררי

## האם אתה מסוגל?

אחרי שהצלחת להפיל מיגים ולפגוע בשיירות טנקים, נסה להתמודד עם אתגר רציני יותר: טיסה בתנאי מכשירים.

רוב משחקי הטיסה הממוחשבים מבוססים על תסריטים של קרבות אוויר או ביצוע משימות בשטח אויב. כפי שכבר אמרתי, הפלייט סימולטור של מיקרוסופט אינו משחק אלא מדמה טיסה. לוח מכשירי הטיסה והניווט שלו מאפשר הכרה ותרגול טיסת מכשירים אמיתית. בסיס הנתונים של התוכנה תואם את המרחב האווירי בצורה מדויקת, מבחינת כיוונים ומרחקים. אך מתאפשר השימוש באותן המפות המשמשות את טייסי חילות התעופה האזרחיות.

## מהי טיסת מכשירים

כל טייס נוטס את המטוס על ידי השוואת מצב טיסתו לאופק הטבעי, אולם כאשר טסים בלילה או בתנאי טיסה המגבילים את הראות (עננים, ערפל, משקעים כבדים, אובך) אי אפשר לסמוך על ראיית האופק. במצב זה מוטס המטוס באמצעות חיווי המכשירים. למרות שהטייס אינו רואה את האופק הטבעי, הוא מסוגל לזהות את מצב המטוס בעזרת מכשיריו ולפעול בהתאם למידע זה. הניווט עצמו מבוצע בעזרת מכשירי הניווט האלקטרוניים, המאפשרים ניווט לאורך נתיבי טיסה (שמו של המכשיר הוא VOR). כך תבצע נחיתה "עיוורת" - הנמכת מכשירים (ILS).

לא כל מטוס רשאי לטוס בתנאים אלה, הידועים בכינוי "תנאי מכשירים" ולעומת "תנאי טיסת ראייה". לטוס בתנאים אלה חייב המטוס להיות מצויד בשני סוגי מכשירים: מכשירי טיסה ומכשירי ניווט.

ספר חדש  
מ-BUG



התנ"ך של משחקי ה-PC

מאת: ג'ון ס. דבוראק ופיטר ספיר

288 עמודים, 2 תקליטונים

מחיר לצרכן: 69 ש"ח כולל מע"מ

שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ, כנרת 13

בניברק 51201

המדריך המלא למשחקי מחשב כולל: תאורים,

רמזים, טיפים ודרישות חומרה עבור יותר מ-300 משחקים פופולריים. הספר מתאים לילדים,

למער ולכל אוהבי המשחקים.

## סוגי המשחקים:

הרפתקאות • תפקידים • סימולטורים: אוויר, חלל, קרקע, ים, נסיעה וספורט. • פנטזיה • פעולה/ארכייד • לוח • בריאה • כספים • מלחמה ואסטרטגיה • לימודים וכיף • קלאסיים • תוכנה שיתופית (Shareware)

## חינם!

מצורפים 2 תקליטונים הכוללים 7 תוכנות משחקים נפלאות ומספר תוכניות שרות שנכתבו במיוחד עבור ספר זה.

## 8 סיבות לקניית הספר:

1. אין ספר אחר בתחום זה נקודת.
2. הספר נכתב על-ידי המומחה של עולם המחשבים האישיים - ג'ון דבוראק.
3. משחקים מתרגלים את השכל, הם דורשים פתרון בעיות, קואורדינציה בין העין והיד והשיבה מורכבת. השחקן הוא יצירתי יותר ונוטה לחשוב קדימה.
4. קנה ספר זה והיה נכון להנאה רצינית - ואל תתבייש בכך. משחקים בשעת הפנאי עוזרים לאדם להינפש בטווח הארוך הם מועילים לכל אחד.
5. חספר הזה יחשוף אותך למאות הזדמנויות להפוך עשיר, מפורסם או שניהם.
6. הוא יראה לך כיצד להגיע למקומות אקזוטיים מסעירים המיושבים על-ידי גברים ונשים בלבוש מינימלי.
7. הוא יספק לך הזדמנויות לזכות בתהילה.
8. הטיס מטוס, תתחרה במרוצי מכוניות כשאתה נוהג בפרארי, או תנצח את הרוסים במשחק שלהם - לא נדרש כל נסיון קודם או השקעה כספית.

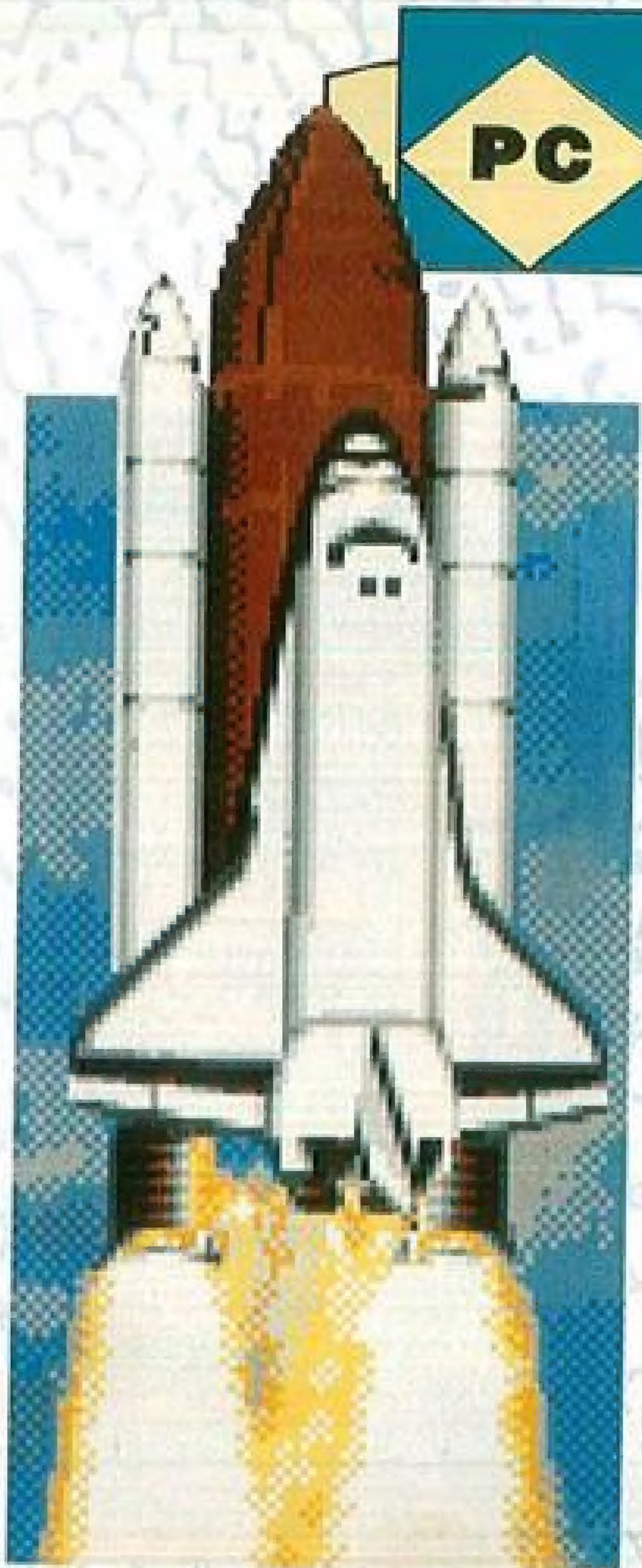
התנ"ך  
של משחקי ה-PC  
ג'ון ס. דבוראק ופיטר ספיר

מבצע SEGA  
עד 40% הנחה  
על עשרות  
קלטות משחק לסגה

הספר כולל:  
• חיבורים, רמזים וטיפים עבור יותר מ-300 משחקים פופולריים  
• מקומו מה דבוראק חושב על משחקים כותן העבודה  
• איך משחקים משחקים-בולדו פרטים וטיפים-בספר טעמו.  
נדרש 2 תקליטונים • 2 מפות משחקים ופריטים-בספר טעמו.  
• תוכנה שיתופית (Shareware) • כולל מקד הבוס (בספר 1992)

את הספר ניתן להשיג: ברשת חנויות באג; רשת חנויות סטימצקי; דינמיק - קניון אילון ריג; ספרי פית - חיים עוזר 17 פית; קול הזאב - דורות ראשונים 3 ירושלים; אמפיסל ביש - קניון לב הנגב; ישראומגה - בנין אנד; אמפריה מערכות - המשיביר לצרכן, נהריה ובחניות הספרים והמחשבים המובחרות.





טעבורת החלל קולומביה צולמה בערב שיגור STS-51-L, המשימה המעשית הראשונה של מערכת השינוע החללי (Space Transportation System).

**הטס מעבורת חלל - למד להמריא, לנחות, להתרסק ולהחליל מחדש - ראה את כדור הארץ מלמעלה, אצלך במחשב**

בכל דור יש לנוער האיכותי וחובב המדע תחביב אחד. מאז תחילת המאה הנוכחית ראינו חבריה טובים מנסים לבנות מטוסים, דאונים וטיסנים, הכל כדי להמריא מעל פני כדור הארץ ולראות את העולם מלמעלה. הפעם הגיע הזמן לעשות זאת בגדול: להינתק ממשיכתו של כדור הארץ ולהיכנס למסלול סביב העולם בו נולדנו, בסימולטור מעבורת החלל מדויק כל כך, שסוכנות החלל האמריקאית, NASA פרשה עליו חסותה. ההכנות יקחו יותר מעשר שניות (10...9...8...7...6...5...4...3...2...1) אבל התוצאה מצדיקה את המאמץ. מוכנים לצאת להרפתקה שלא מן העולם הזה?



**קורס טיס**  
טי שמתנדב לקורס טיס בצה"ל עומד לפני מסלול שאורכו שנים רבות, לפני שיוכל לצאת ולטוס בכוחות עצמו. אם תחליט להתמחות בסימולטור מעבורת החלל לא תצטרך להשקיע שנתיים בהכרת המערכת - אבל תהליך הלימודים הכרחי כדי ליהנות מהמשחק.

הלימודים מתחילים מחוברת ההדרכה רבת העמודים וגדושת המידע, המגיעה עם המשחק. רפרוף ראשוני יוכיח לך שהמעבורת אינה כלי הטיס הפשוט ביותר שנבנה מעולם. עליך להכיר את נוהל ההכנה להמראה, את מיקום מיכלי הדלק ואת דרך השליטה במעבורת. עליך להכיר את כל המחוגים (כולל אלה ששולטים בעוצמת הרדיו ובתדר הטלוויזיה) ולהתאים את המעבורת לטעמן ולמחשבך.

בספר ההדרכה תוכל לקרוא גם את דברי ימי המעבורת: עשר שנות טיסה ועוד כוחה במונתיה! המעבורת ממריאה ממצב מאונך ומשקלה (כלי נעילים) מעל אלפיים טון. היא נוהגת לטוס במסלול נמוך, יחסית לחלליות, של מאה ושישים מיל (מעל מאתיים וחמישים קילומטר). המעבורת יכולה לשאת

מטען שמשקלו כ-39 טון ולהעזר בזרוע הרובוטית שלה כדי לפרוק את המשא. כשהיא כבר בחלל. זהו כלי טיס בטוח יחסית. ספר ההדרכה עומל רבות להוכיח עובדה זו. היתה עד כה רק תאונת מעבורת אחת - כאשר נחרסה המעבורת צ'לנג'ר, על כל נוסעיה, בעת המראה בשנת 1986. למרבה הצער זכתה להתפוצצות לסקירה עיתונאית נרחבת וכולל שידור חי בכל רשתות הטלוויזיה, כך שלא נשכחה מאז ועד היום. בכל אופן, כדאי שתקרא בעיון את הוראות ההמראה והנחיתה, כדי שלא תוסיף עוד קורבנות לרשימת המעבורות שנכשלו.

**היכון...**

לאחר שתרגיש שההוראות ברורות לך, הפעל את התוכנה. לא עוד לא תוכל לצאת לאחת מתריסר המשימות. עליך להתאים לפני כן את התצוגה ואת המשחק לטעמן. אפשר להסיס את מעבורת החלל גם במחשב הפועל במהירות של 12 MHz, אבל במקרה כזה, כדאי להסתפק בגרפיקת EGA - הדורשת פחות עבודה מהמחשב ומפנה אותו לענייני טיסה.

הקדש תשומת לב רבה לתהליך התאמת המשחק. ניתן להתחיל כל משימה בשלב הסעת המעבורת (זהו תהליך שאורכו שבע שעות), באתר ההמראה, במסלול הקפת כדור הארץ או בנחיתה. תוכל לעבוד במצב של טיס אוטומטי (יפה מעניין, אבל - לא בשביל WIZ-ים) או ברמה הקשה ביותר, המאפשרת "מחייבת" שליטה ידנית מלאה בכל מערכות המעבורת. תוכל גם לשחק עם התצוגה: להדליק ולכבות את הכוכבים, למשל וסיסי המעבורת האמיתית אינם יכולים להפעיל אפשרות זו, לבחור בשעה המתאימה (יום או לילה) ולמרכז את הג'ויסטיק.

**המראה**

תוכל להמריא ולנחות במספר אתרים (כולם בארה"ב). מה שנחמד הוא הסיוע המיוחד בכל אתר, המופיע בסרטון לאחר בחירת האתר. אפשר גם לעשות סיבוב קצר בין חלקיה השונים של המעבורת. זוהי דרך נחמדה להמתין לחלק העיקרי של העבודה: ההמראה!

המשחק מחולק לתריסר משימות, שכל אחת מהן אכן בוצעה בעבר על ידי אסטרונאוטים אמיתיים. המשימה הראשונה פשוטה ואו, לפחות, נשמעת פשוטה: הצב לוויין במסלול סביב כדור הארץ. כדי לעשות זאת יהיה עליך להכיר היטב את המערכות העומדות לרשותך ואת נושא התנועה בחלל. מי שמנסה לעשות זאת יבין מדוע רק הטובים ביותר שורדים בקורס לאסטרונאוטים.

**הביתה**

באשר לנחיתה, מוטב שלא תפרקו כלי טיס שערכו עולה על התקציב השנתי של מדינת ישראל. הנחיתה אמורה להיות רכה ולא להרוס את המעבורת. קל לדבר על כך, אבל לא קל לעשות זאת!

כאן מתגלה בעיה קטנה בתיעוד - אי אולי זה יתרון. החוברת אינה מתארת את הפעולות הדרושות לנחיתה. רמת הפירוט לוקה בחסר, במיוחד משום שאף אחד מהשחקנים בישראל לא הטיס מעולם מעבורת.

השאלות שהתעוררו אצל שחקני נבחרת WIZ היו בנוסח "מה עושים אם המהירות גבוהה מדי?" או "מה עושים אם זה לא בדיוק מצליח?"

הפיתרון היחיד שהתגלה אצלם היה "מתרסקים ומנסים שוב, עד שלומדים איך עושים את זה נכון". הנבחרת מוכנה לשמוע טיפים בכל תחומי ההמראה והנחיתה, כי היא טרם הצליחה להשלים את המשימה הראשונה ברמה הקשה ביותר.



**אתרי המראה ונחיתה**

איזה אסטרונאוט בפוסטציה אינו חולם על המראה מקיף קנאווראלו מכאן תמריא תחנת החלל, באמצע שנות התשעים: כאן עומד בניין האחסון של חלליות סאטורן 5, של מבצע אפולו המפורסם. הבניין גדול כל כך שיש להקפיד על סגירת דלתותיו, כדי למנוע הווצרות עננים בתוסו דיר WIZ ביקר בבניין ואפילו הוא נפעם מגובהו. בסיס חיל האוויר בוואנדרבורג היה אתר ההמראה השני שהוקם בארה"ב. החלליות הראשונה המריאה מכאן בשנת 1959, ומאז נסקו מכאן 478 חלליות נוספות. מעבורת החלל היא החללית המאווישת הראשונה הממריאה מבסיס ואנדרבורג.

בסיס חיל האוויר אדוארדס, בקליפורניה, היה הראשון שהופעל לקליטת נחיתות של חלליות לשימוש רב פעמי. בזארגוזה שבספרד שוכן אחד משני אתרי הגיבוי, שנועד לקבל נחיתות אוגס של חלליות. למרבה המזל אין צורך רב בהפעלת אתר זה, כך שהוא יכול לשמש למטרתו העיקרית: אימון טייסי חיל האוויר האמריקאי. אתר הגיבוי השני ממוקם בבסיס הטיסה הימית שברוסה, בדרום ספרד. שני האתרים משמשים רק אם המעבורת אינה מצליחה להגיע לגובה מתאים בעת ההמראה. אף אחד משניהם לא הופעל עדיין, אבל אם הוא יופעל יהיה זה שיא עולמי בחציית האוקיינוס האטלנטי: עשר דקות מהמראה לנחיתה!

**המשימות**

נבחרת WIZ בדקה עבורכם את המשימות. מה יש לומר... לא היה לנבחרת די זמן להשלים את קורס ההטסה. מבין המשימות שנבדקו נוכל לספר לכם על:

**נחיתה בטוחה מעל גב בואינג 747.** במשימה זו אתה מתחיל כשאתה בשחקים והרעיון הוא פשוט לדרת. האם יש משהו קל יותר? אה, כן, אינך אמור להרוס את המעבורת בתהליך...

**סיסת ניסיון ל-MMU.** ה-MMU היא יחידת טיסה ידנית ומטרת המשימה היא לשחרר אותה, לאפשר לה להתרחק מהמעבורת ואז להחזירה למקומה. זהו אימון מוצלח למשימות המתקדמות יותר, שדורשות התמצאות תלת מימדית רבה יותר.

**שיגור לוויין.** סוף סוף מפסיקים עם הנסיונות! זוהי פעולה הדורשת הכוונה מהקרקע והיא בעלת ערך כלכלי רב, שלא לדבר על המשמעות המדעית. כשהגעת למשימה הזו תוכל להפעיל את המיומנויות שלמדת בשתי המשימות הראשונות ולהעזר גם בהוראות ממרכז הפיקוח שעל הקרקע.

**שיגור טלסקופ האבל.** כאן תוכל לעשות שימוש בזרוע הרובוטית. הרעיון הוא להכניס את המעבורת למסלול, להוציא את הטלסקופ מתא המטען, להרחיקו מהמעבורת, לשחרר אותו ולהתרחק ממנו. זה דומה לחנייה במגרש חנייה צפוף, כשחמישים נהגים צופרים עליך ואחד מהם הוא בכוכית משטרה.

**התקנת לוח סולרי בתחנת חלל.** השמש היא מקור הכוח של רבים מרכיבי תחנת החלל. לאחר שהרכבת את הלוח הסולרי, תוכל להתחיל לחשוב על העמקת ההתישבות בחלל.

**מגורי הצוות בתחנת החלל.** חבר קרואן מגרים לתחנת החלל, ההתנחלות הראשונה מעל כדור הארץ. לאן מחברים את איזור המגורים? אה, כן, ללוח הסולרי שהרכבת במשימה הקודמת. רק, איפה לכל הרוחות שמת אותו?

**החזרת לוויין למסלול.** משימה זו בוצעה למעשה בראשית שנה זו. הרעיון היה להחזיר את הלוויין לתא המטען ואז לשחרר אותו במקום הרצוי. כאן תבצע את השלב הראשון בלבד. מה קרה כשהאסטרונאוטים עצמם עשו זאת? הם ניסו שלוש פעמים ובסוף צדו את הלוויין הסורר בעזרת מקל ארוך. כן, זה נשמע בנאלי ופשוט, אבל מה רע בכך? כך הצליח לוויין התקשורת לשמש בתפקיד שנועד לו וחובבי החלל שעל כדור הארץ נהנו מסקירה נרחבת של עוד פעולה בחלל. כלי הטיסה רב העוצמה המריא בשעה 7:19 בבוקר ב-11 בנובמבר, 1982, כדי להביא למסלול קרוב לכדור הארץ, את המטען המסחרי הראשון (לוויין), עם צוות בן ארבעה איש.

**ספרות יפה**

משמעות הביטוי "ספרות יפה" אולי לא נועד במקור לתאר חוברות הדרכה של משחקי מחשב, אבל החוברות הנלוות למעבורת החלל הן באמת יפות. מאה חמישים ושלוה עמודים מלאי פרטים והוראות, בדיוק כמו קורס הטיס של טייסי המעבורות הרגילות. לא רק הספרים יפים - גם הפוסטר שנלווה לקופסה מדהים: לוח המכשירים של המעבורת מופיע במלוא הודו, מתאים לתליה לצד המחשב, אם יש שם מקום פנוי. הפוסטר והספרים נותנים מכה ניצחת לפיראטים של תוכנה - בלעדיתם קשה וכמעט בלתי אפשרי להטיס את המעבורת. רואים למה כדאי לקנות משחקים מקוריים?







## אי הקופים 2



אל תזרוק את הפסל לים. החלף אותו על החוף תמורת אחד מחלקי המפה.



היריקה היא פטנט מוצלח שיעזור לך להימנע ממוות מוקדם.



לא קל להאכיל ציפורים. נסה לערבב את קופסת התערובת עם מי הים המלוחים. כמה טעימו!



אם תהפנט קוף הוא יתקשה ויתקשה ויוכל לשמש במקום מפתח ברגים, המכונה באנגלית "מפתח קופים".



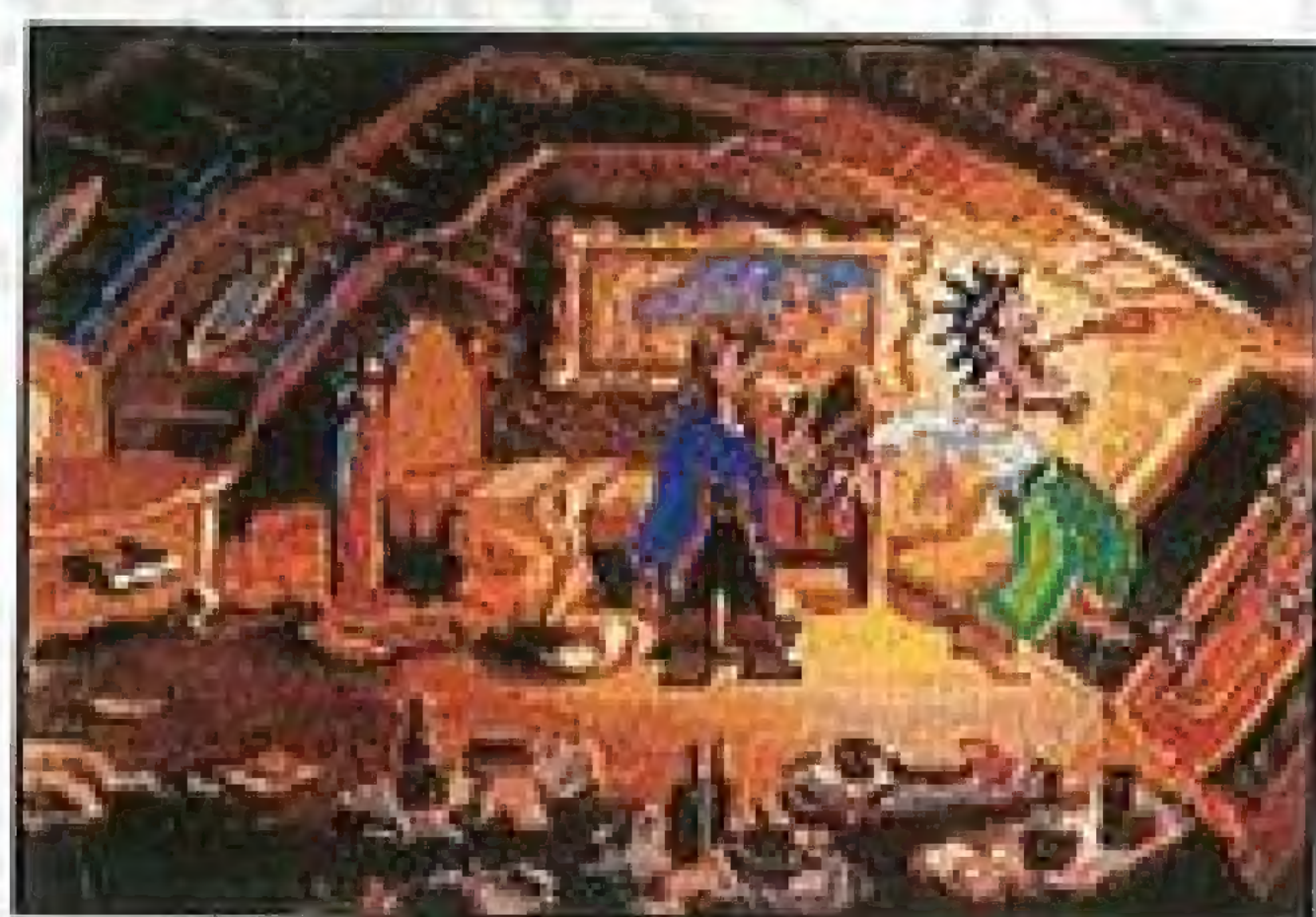
סצינת היריקה קשה במיוחד לפיתרון. הסח את תשומת ליבם של הצופים והזז את הרגלים. צור שיקוי שיעבה את הרוק שלך ואז המתן לרגע הנכון ו-טפוי!



אולי גם החורים שלך יודעים לרקוד לאחר המוות?



אם אין משרה פנויה, נסה לגרום לפיטוריו של עובד כלשהו. אולי הטבח?



תקע סיכה בלב בובת הוודו. כשלארגו מנסה לבחור הוא יחזיר לחיים את רוחו של אבי-אכיו.

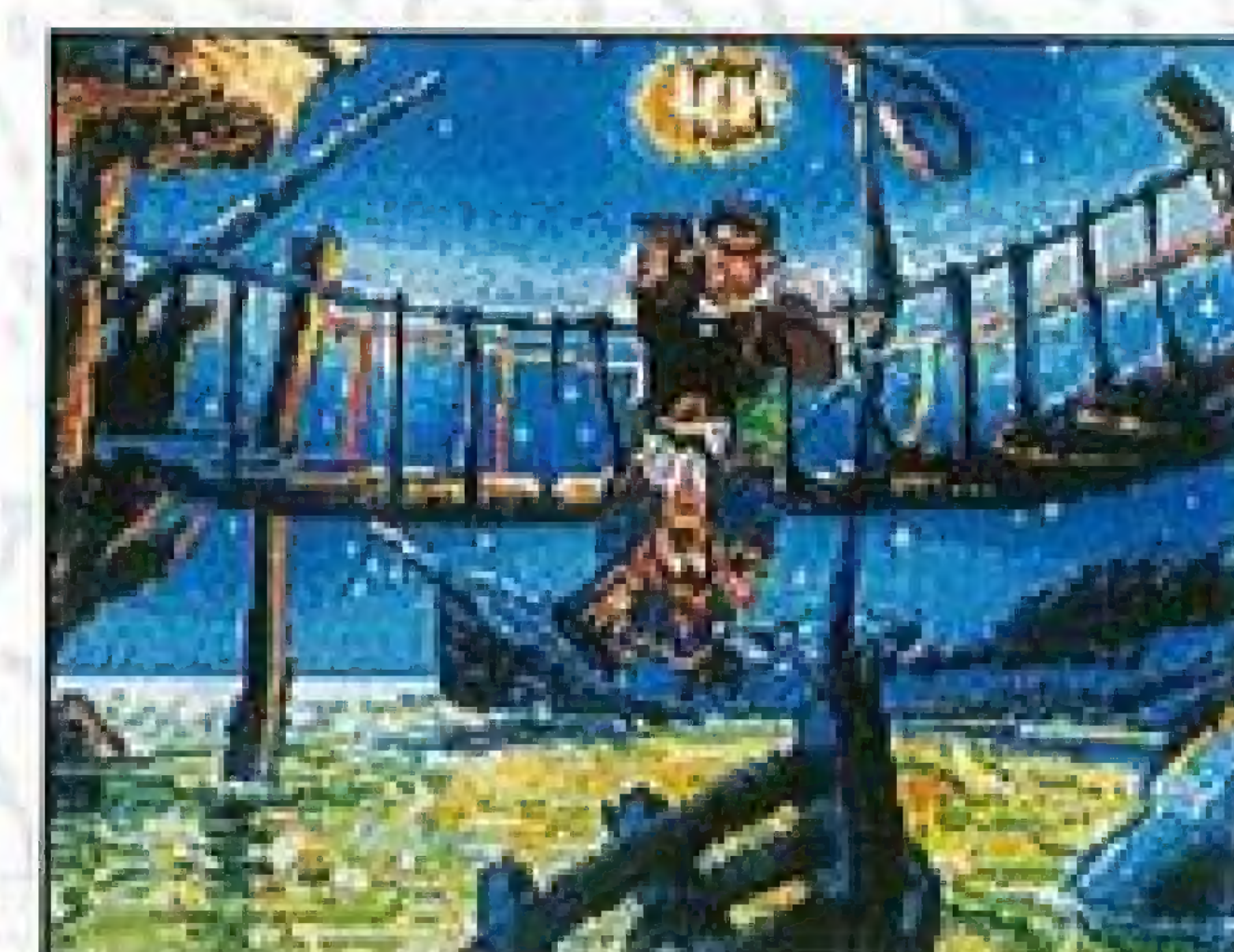


אכן יש מפה תלויה בביתו של הנציב, אך יהיה עליך להתאמץ ביותר לפני שתוכל לקחת אותה. כמובן שתוכל לרמות ולעשות זאת במצב הקל, אבל איפה כל הכיף?



האויבים לא ישמחו לשמוע שמצאת את המפה.

## אי הקופים 2



ברגע שתגיע לאי סקאב ישרוד אוהך הפיראט השולט באיזור. כיצד תשיג את הכסף הדרוש למחיה? מצא עבודה.



עכברושים אוהבים גבינה; הבנתם?



שחרר את התנין (גם הוא אוהב גבינה) ואל תשכח לחפש בצלחת שלו!

לאיזה משחק אנחנו מקבלים הכי הרבה טיפים? לא תתפלאו לגלות שהמשחק שהכי הרבה WIZ-ים משחקים בארץ כיום הוא אי הקופים 2, מבית לוקספילם.

בכל חודש אנו מקבלים לפחות חמישה מכתבי טיפים על המשחק. שלוש שיחות טלפון היסטוריות בנוסח "אבל בחודש שעבר כתבתם שצריך למצוא את המפה בבית המושל, ואני לא מוצא אותה!" ועוד כמה וכמה גלויות האומרות "הצילו! אני תקוע באי הקופים. איך יוצאים מכאן?"

נבחרת WIZ החליטה לחרוג ממנהגה ולהביא לכם מאמר שלם, מלא טיפים והצעות בנושא המשחק הכי פופולרי, למרבה הצער, אף חברה ישראלית לא הוציאה לאור את אי הקופים 2 והמשחק הראשון בסדרה, אי הקופים, דווקא יצא לאור לא מזמן.

הסיפור עצמו הוא על גאיברוש תיפוד, פיראט מתלמד. כמובן שהניסיון שצבר גאיברוש הפך אותו לפיראט מנוסה יותר, כך שהמשחק קשה בהרבה מאי הקופים הראשון. מול שאפשר לבחור משחק ברמה גבוהה או נמוכה, בהתאם להיכרותכם עם איים וקופים.

מטרת המשחק היא לסלק מעל האי את לארגו לה-גרנייד, הפיראט הנודע לשמצה, ולצבור כמות מזומנים שתאפשר לך לשכור אונייה ולשוט למרחקים. לאחר שתצליח לעשות זאת תוכל לטייל בין האיים השונים, בניסיון לאתר את ארבעת חלקי מפת האוצר. מצאת את כולם? נווט לכיוון האי המתאים ונסה לחפור במקום הנכון.

אווירת המשחק נשמרת הודות למוסיקת הרגאיי המלווה אותו – אין שום קצב אחר שמתאים לאיים הקריביים.

מוכנים לצאת לדרך? חדרו מוחותיכם (ולא במחדר עפרונות, חבר'ה, זה לא בדיוק מתאים) ונסו להשלים את מציאת האוצר באי הקופים.

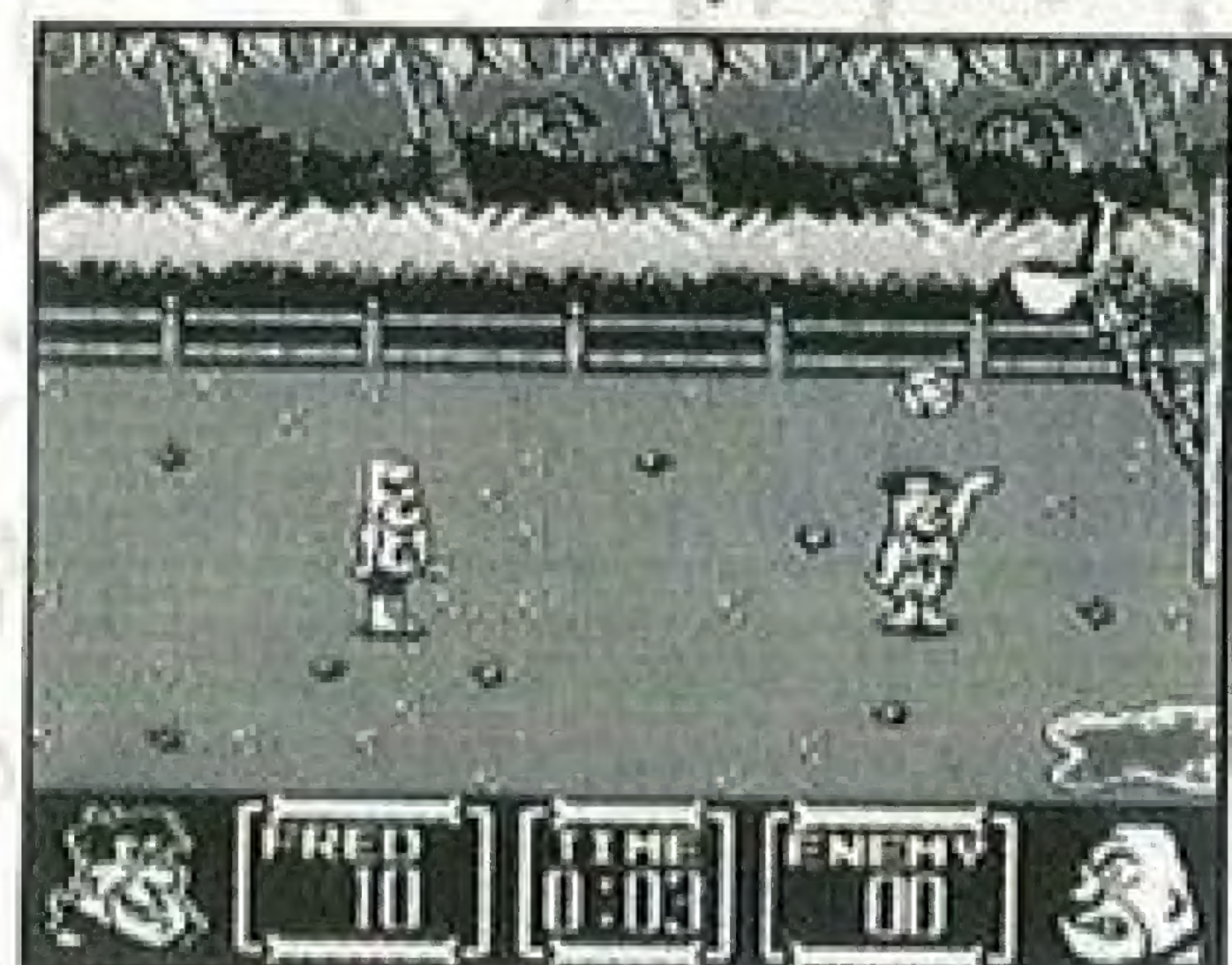


## SIMCITY

- ★ אפשר לקבל הרבה כסף אם לוחצים על CAPSLOCK ומקשים בסדר הבא: F ואז U ואז N ואז D.
- ★ אפשר לחזור על הפעולה כדי לקבל עוד כסף, אבל אם מגזימים מתרחשת רעידת אדמה.

דני נבון מחדרה כתב לנו דו"ח מפורט על

## משפחת קדמוני



- ★ ניתן לזרוק גרזן, לצלוף במקלע או לשים ביצה בעזרת כפתור B (אחרי שלקחת אותם).
- ★ במפקד הראשון יש לקחת גרזנים ולעמוד בקצה המסך לפני שהדרך נוספת. עליך לזרוק עליו את הגרזן.
- ★ שיטה בשלבי הבנוס: האדם תמיד יתקוף מלמעלה.
- ★ כל שלב בנוס מביא לך משהוא מיוחד - הקנגורו נותן לך לקפוץ גבוה מאוד, אבל רק פעם אחת.

## פינת הפיתרון המלא

אמיתי אלסטר גמר את Heart of China ואף שלח לנו את הפיתרון המלא. דובי זולטי מקיבוץ אשדות יעקב פתר עד הסוף את לארי 3. עידן אילת מיבנה הגיע לסיום המשחק Ke-Man. דודן טייג מתל אביב הגיע עד הסוף במשחק אלוף החלל 2. הוא הביס אפילו את המפלצת הצהובה! אלעד חיון (בן 10) מתל אביב הגיע לפיתרון המלא של עולם אחר. נבחרת WIZ ירוקה מקנאה!

## בארט ויצורי החלל

- ★ בשלב הרביעי, במדרגות האדומות, כשהמדרגה השלישית תחזור או קפוץ רביעיית - יש שם קיר סודי.
- ★ כשהולכים על הקיר הסודי ומגיעים למשבצת הבולטת ממנו, צריך לקפוץ מיד למעלה ואז יתגלה שוב קיר סודי.
- ★ אחרי שתעבור את התולעים המקצים, יהיה מהמומיה: צריך לקפוץ עליה פעמיים.

דניאל מבני ברק שלח לנו מספר טיפים על מסע בחלל:

## Space Quest IV

- ★ כדי ללכוד את העכבר המופיע כל רגע, יש לקחת את החבל הנמצא על הסלעים ולהשתמש בו, עם ציור היד. צריך למצוא מקום שבו לא רועים את השחקן על המסך וכלומר, הוא מופתר וללחוץ עם היד על הקרקע. כשהחבל יתפרס והארנב יצעד על המלכודת, יש להקיש עוד פעם על העיגול והארנב יילכד.
- ★ אם הארנב לא מגיע לעיגול יש למצא מקום אחר להתחבא.
- ★ צריך לאסוף את הנוזל הירוק על ידי זה שתחכה שיבוא צמוד אליך ואז להפעיל עליו את הצנצנת, שבהדרגה הראשון אחרי שירדת לביוב.
- ★ כדי למנוע מהמפלצת לבלוע אותך, לחץ על הכפתור במכשיר בו אתה יושב, איפה שלחצה האשה שהיתה לידך.
- ★ בקן של הנשר, קח מהגופה המושלכת את הפתק ולחץ עליו בעזרת היד. הוא יפתח.
- ★ השתמש בסוללה של הארנב על המחשב.
- ★ כשתגיע לדלת נעולה על ידי קוד, שפוך עליה את הנוזל הירוק שאספת.

ניצן פלס מירושלים ניסה להשתמש בגרזן הזהב וגילה את האוצר הבא:

## Golden Axe

- ★ כשאתה גומר לבחור את הדמויות, לחץ הרבה פעמים על מספר המסך אליו אתה רוצה להגיע (8-1). אם יהיה לך מזל, תצליח.

יונתן יפה מעפולה מזכיר לנו שבמשחק:

- ★ לארגן את הצורות לצירוף מסוים מאוד. העוד ביזמן הגביע כדי להגיע לצירוף הנכון.
- ★ אם הגעת לברכת המים תמצא תחתיה חלל המכיל פקק. השתמש בשוט ובו כדי לשלוף את הפקק והבריכה תתרוקן.
- ★ בשדה התעופה עומד איש וקורא עיתון. גנוב ממנו את הכרטיסים שבכיס. השתמש בהגרי לפעולת הסחה.

עידן אילת מיבנה שלח לנו מספר טיפים מוצלחים:

## King's Quest 4

- ★ עליך להשיג מהציפור תולעת.
- ★ סדר את בית הגמדים שליד הנחל.
- ★ מאחורי המפל יש מערה. עליך להשיג את הכתר של הצפרדע וללבוש אותו ורק אז לעבור את המפל.
- ★ [שם המשחק] Ke-Man בתחילת המשחק, קח את העיתון.
- ★ שכור חדר בדלפק ואז לך מסך אחד שמאלה ושחק כדור יד.

שייקה בן ישי שלח לנו טיפ משמעותי לגבי:

## חקירה משטרתית 3



- ★ ביום הראשון, תוכל לעצור אנשים בכביש המהיר: צריך להפעיל את הסירנה. להיכנס ולנסוע במהירות שלהם. לאחר שהם יעצרו צא מרכב המשטרה ולך לדבר איתם. בזמן השיחה קח מהם את רישון הנהיגה וחזור למכונית. הכנס את הרישון למחשב והדפס דו"ח. קח את הדו"ח ותן אותו לאיש שעצרת - וסעו לדרככם.

רוז גולני עזר לבארט להתמודד נגד יצורי החלל:

להיכנס לאנס: כך תבין יותר את תוכן הסיפור.

רועי לדרמן מתל אביב (שזה עתה חגג בר מצווה!) שיגר אלינו טיפים למשחק

## F15 - הנשר התוקף

- ★ כשננעלים על מטרה (במיוחד קרקעית) כדאי לחכות עד שהמשושה יהפוך לשחור ורק אז לשגר טיל.
- ★ אל תסמכו על הטיס האוטומטי: בקרו פעולותיו. הוא עלול לגרום להתרסקות המטוס (מניסיון!).
- ★ זירת הקרב הכיפית ביותר היא Persian Gulf (המפרץ הפרסי). זוהי גם הזירה הנוחה ביותר לתפעול.
- ★ מאוד כדאי לשמור נורים לסוף, לקראת הנחיתה.
- ★ כדאי מאוד לשמור מספר טילי אוויר-אוויר (קצרי טווח מועילים במיוחד) לקראת סוף המשחק.
- ★ כדאי "לחסל" את המטרה הראשית והמטרה המשנית לפני שחוזרים לבסיס.
- ★ כדאי לחזור לבסיס קצת אדרי שמד הדלק יורד אל מתחת לאמצע.
- ★ כדאי להביט במסך הימני לפני יירוט מטרה, ולבדוק אם היא לא נמנית על כוחותיך.
- ★ אם מטרה מסוימת אמורה להיות לפניך (לפי מסך המטרות והתע"ל) ואינך רואה את תיבת העקיבה שלה, נסה לחפש מעל ומתחת לאופק: ייתכן שהיא מחוץ לשדה הראייה שלך.

זיו לביא מכרמי יוסף עזר לאינדיאנה ג'ונס במסעו האחרון:

## אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון



★ במנהרות, כשאתה עומד מול הפתח החסום שלצידו 3 חלונות, עליך

- ★ הורגים את הרובוט הגדול ואת הרובוט הקטן שלפניו אם יורים להם טילים בעין.
- ★ כשאתה בחצר הבית הלבן, לך שפוף ונסה להתחמק מהטילים.

יניב זכאי משחק במשחק הראשון של הסימפסונים:

## Simpsons 1



- ★ אינך צריך לאסוף את כל הגולות. אתה יכול לעשות זאת במסכים 1, 2, 3, 4-5 ולא רק במסך הראשון.
- ★ במסך השני, קפוז שלוש פעמים על המדרגה השנייה והיא תיקח אותך לאורך המסך.

אלון תירוש אסף לנו מידע על האורגים:

## האורגים



- ★ כדי לעבור לאי השני צריך לפתוח את השמיים.
- ★ כדי להיכנס לעיר הסדן צריך לחזור למערת הדרקון, להגיע לברכת המים, להקשיב לקסם נשגבות, לחזור ולהטיל אותו על הילד הישן ורק אז ללכת לעיר הסדן.
- ★ כאשר מגיעים לעולם הנמים צריך לסתום את כל החורים, אך לפני סתימת כל חור צריך להיכנס לתוכו ולרפא נה שאפשר לרפא. אחרי שסותמים את כל החורים כדאי

ורובכל השמיני שלח לנו פקסים רבים (הוא גם ניסה להיות WIZ החודש אך... לא הפעם) ובין השאר הוכיח WIZ-יות בעזרת הטיפים הבאים:

## Willy Beamish



- ★ יש לקחת מטבע (אחת!) מהמזרקה ואז להגיע באוניה לטוטסווים.
- ★ בטוטסווים נערכת תחרות הצפרדעים. יש לקנות כרטיסים אצל השומר.
- ★ יש לקחת את סמל "אסור לעשן" שבשירותים.

אורי לבנת ויולי סער מרעננה (ובנפרד, גם ארז גביש מבת-ים) שלחו לנו טיפים למספר משחקים:

## דו קרב בארמון

- ★ כשמעלים את המשחק, במקום לכתוב prince כתוב prince megahit. כך תוכל לעשות את הדברים המופיעים ברשימה הבאה.
- ★ לנחות בדקות במקום לפול - Shift-W.
- ★ להרוג את האויבים שבמסך על ידי K.
- ★ לעבור מסכים על ידי Shift-1. אין להפעיל זאת במסך האחרון, כי אז לא מצילים את הנסיכה...
- ★ להוסיף משולש על ידי Shift-I.
- ★ להוסיף זמן על ידי פלוס (+).
- ★ להפחית זמן על ידי מינוס (-).

## Crime Wave

- ★ בסוף כל מסך נסתתרת פסילה.
- ★ הרוס מכוונות משקה וכיסאות: יש מתחתם אנרגיה.
- ★ השתדל לשמור את הטילים למסך האחרון, שם תזדקק להם מאוד.
- ★ הרוס כל מה שתראה, לפעמים יש מתחת לחפץ משהו מועיל.
- ★ בשלב עם הטיקוים האדומים, אל תלך על הצל של הכוכבים הכחולים שבאוויר, כי הם עלולים להתפוצץ.



# קונו מקימריה

לוחם עתיר שרירים בדרך לנקמה



מצב הטיול; כאן אפשר לאסוף (ולגנוב) חפצים מעניינים, לדבר עם עובדי אורח וגם ללמוד הרבה על המשחק.

זהו משחק מעניין מאוד. מי שמתחיל לשחק בו ירצה להשלים אותו ולהביא את תות אמן למוות אכזרי. אחד הדברים שמעורר את השחקנים להמשיך ולשחק, גם לאחר שמתו, הוא שטף ההודעות המופיע לאחר המוות ומסביר היכן שנית. הודעות אלה אמנם מופיעות רק לאחר המוות (כו, טוב) אבל הן מדורבנות כל WIZ הראוי לכינוי לנסות שוב. אחרי ככלות הכל, אם אומרים לנו איך להצליח, אנחנו חייבים לנסות:

בזמן שאתה מתמלא בבירה, קונן מאבד זמן יקר.

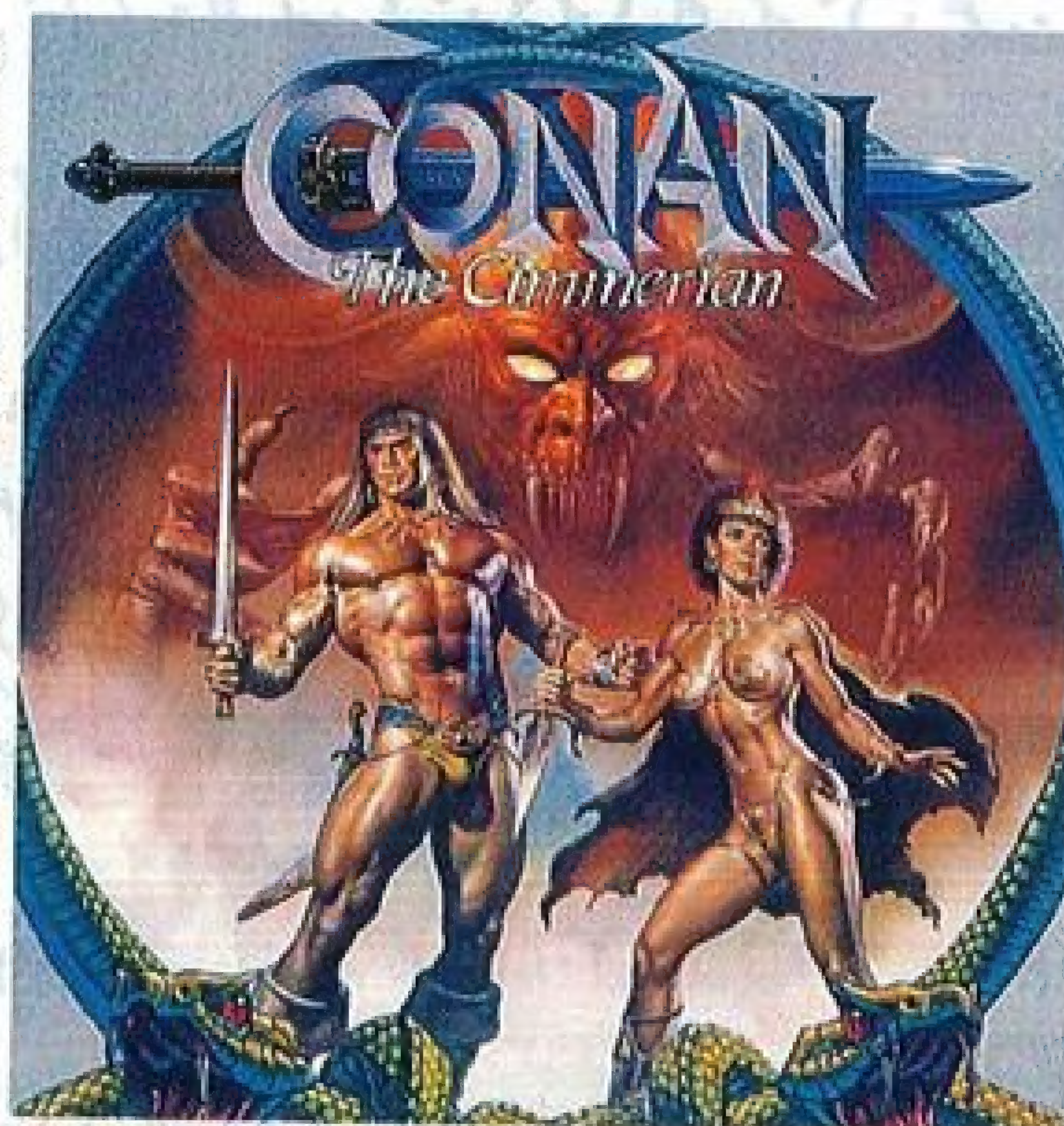
טוב, אני נכנע. בוא ניכנס כאן לחנות הזו ו...אוהו! משהו השאיר בפתח אבן חן אדומה. אתה חושב שזה יהיה ממש נורא אם אני אקח אותה? רק אם יתפסו אותך. מה עם החרב?

אני אצטרך משהו שיוכל ללמד אותי כיצד להפעיל אותה, לא? והוא כטח ירצה כסף.

טוב, לך למצוא אותו.

הנה, דיברתי כאן עם כמה אנשים בבית המרוח והם סיפרו לי המון על איזה מורה סיני. נלך אליו בדגע שאני מוצא את הארנק שגנבו לי. ויש כאן גם רקדנית בטן... אולי נישאר בבית המרוח?

טוב, אבל רק עוד כמה דקות. אני רוצה כבר להרוג את תות אמן.



בדיוק מה יעשה ככל שלב ושלב. יתר על כן - אין למשחק פיתרון אחד בלבד - ישנן דרכים רבות בהן אפשר ללכת, כדי להביא את תות אמן לסופו המר.

מבחינה גרפית המשחק נאה במיוחד. קיימים שלושה מצבי תצוגה: מפה, טיול בעיר ולחימה. המצב המעניין ביותר הוא

את, כדאי שקונן ילמד להפעיל את החרב שלו, לא? זה רעיון מוצלח! איפה יש כאן מקום ללמוד לוחמה בחרב? סלח לי אדוני, אולי אתה מכיר את... האנשים בעיר הזו לא מנומסים במיוחד. אופס, הנה עוד אחד. סליחה, אולי אתה יודע איפה אני יכול למצוא כוס בירה?

תות אמן. זיכרו את השם הזה. זהו כוהן עליון של מקדש סט (אל הנחש) והוא טיפוס מגעיל נורא. כדאי לחסל אותו, לא טוב, אז אף אחד לא הצליח עד היום. בסדר. אנחנו יכולים לנסות ביחד, כי יש לנו משהו שאין לאף אחד אחר: את קונן, ברברי להפליא, עם חרב תוצרת בית ומספיק זעם כדי לפוצץ כור אטומי.

זה יכול היה לקרות לכל אחד: רצחו את משפחתו, את הוריו, את בני כפרו; הרסו את עולמו והותירו אותו פצוע בעיי החורבות שהיו פעם כפר נאה ופורה. מי לא היה כועס וזועם ומחפש נקמה? למוולו של קונן הוא היה חזק ביותר, הודות לעבודתו כנפח. כך גם עשה במו ידיו את החרב הראשונה שלו - חרב פשוטה אך יעילה, כפי שהסתבר כשקונן התחיל להרביץ בה לנוכלים ולנבלים.

כמוכן שהסיפור שאנו רואים עם תחילת המשחק אינו מלא וגם אינו מדויק לחלוטין. כלומר, קונן אכן הפך להיות ברברי, אבל זה לא היה יכול לקרות לך או לחברים שלך. לא נורא, אפשר לשחק את המשחק במקום להיות ברבר אמיתי.

מפת המשחק משקפת את העולם המוכר לקונן. בתחילה הוא מכיר רק שני אתרים, אבל עם הזמן (ולאחר שיחות רבות עם אנשים בערים השונות) הוא לומד על מקומות נוספים ואף מבקר בהם. הימה שבצד ימין של המפה דומה מאוד לים המלח - רואים?

קונן הברברי נמצא למעשה בקיוסט שמטרתו נקמה. אבל אין זה קווסט פשוט וקל. הוא יעבור שלבים רבים, בערים רבות וגם בג'ונגלים עבותים, לפני שיוכל לחסל באופן סופי את תות אמן הנורא. כמוכן שקונן יפעיל את כוחו (ולאחר שישקיע זמן וכסף בלימוד טכניקות לוחמה) אבל עליו להפעיל גם את מוחו, כי הוא אינו חייב להרוג את כל מי שהוא פוגש, אלא רק את הרוב.

תשומת הלב שהקדישו המתכנתים לפרטים הקטנים ביותר, בדומה למשחק תפקידים לא ממוחשב, השחקן יכול להחליט

# אדולף

מביצע קיץ



מחשב אישי מקורי יבמ PS/1

במחירים ללא תקדים ב-12 תשלומים (ויזה)

אם עד היום חשבת שמחשב זה לא בשבילך - יבמ PS/1 יגלה לך את הפשטות, הכיף וההנאה שבתפעול מחשב אישי. **קלות הפעלה** - יבמ PS/1, עושה את ההתקנים קלים. כאשר אתה מפעיל PS/1, הצג מראה לך מה לעשות באמצעות מילים ותמונות - ללא צורך במחשב. באמצעות העכבר אתה בוחר בפעולה המבוקשת, מארבעת חלקי הצג. **מתחילים לעבוד מיד**, PS/1 "ידידותי" במידה יוצאת דופן. מערכת הדרכה ולימוד עצמי (עברית אנגלית) ששולבה בו, מאפשרת לך להתחיל לעבוד תוך 5 דקות.

**נוחות השימוש**, PS/1 מחקם איתך צעד אחרי צעד ומדריך אותך. נתקלת בקושי מסוים? בכל עת תוכל להשתמש בטקס "HELP", על מנת לקבל הדרכה ברורה וקלה לביצוע.

**המחשב עובד בעברית**, לא צריך להתאמץ, PS/1 מדבר בשפה שלך. אתה נהנה מאפשרות עבודה מלאה בעברית, וכן ממסרי לימוד עצמי בעברית.

**איכות יבמ**, כאשר אתה קונה PS/1, מובטחים לך איכות, אמינות ואחריות יבמ.

**הכל כלול במחיר**, PS/1 כולל מערכת הפעלה DOS, עכבר, מערכת "Works" (אנגלית),

Windows (בהלק מהדגמים) מערכת מסכים מנחים, ספרות עזר, כניסה לכרטיס משולב קול ומוסיקה, מתאם למדפסת, ספר הדרכה למשתמש בעברית ועוד, הכל בחבילה אחת ובמחיר אטרקטיבי.

\*MS-WORKS: תוכנה מונח ומדללת: משרד הסלילים בשיכול עם בריק אחר אנגלית וספרות, נלין אלקטרוני עם מדיקה עסקית, מסך נטונים, תוכנת תקשורת ומכשיר דיומאית ליישומים עסקיים.

לבחירתך דגמים עם מעבדי 286 ו-386



דשכמקי מילין דובר

יבמ PS/1

מהפכה במחשב/ה ובמחיר

רשת חנויות באג

תל-אביב - דיונון סנטר, שער 5, טל' 03-5288281  
פתח-תקוה - מוהליבר 4, טל' 03-9300442  
רמת-השרון - סיקולוב 49, טל' 03-3490720  
כפר-סבא - מרכז אחרוני, ויצמן, טל' 052-911184



רחובות - הרצל 175, מסני הלפון, טל' 08-471432  
נתניה - קניון השרון, קומה ב', טל' 053-625826  
נס-ציונה - קניון, האירוסים 55, טל' 05-405808



# ספר פנפנ

דמות חשובה היא גם ארגו המטען של זוגפרח, תיבה עשויה מעץ הדעת, העמיד לכל סוגי הקסם. התיבה הולכת על מאה זוגות רגליים קטנות ונוטה לאכול את כל מי שמפריע לה להגיע לאדוניה ויש לה לשון אדומה כמהגוני ושיני עץ אימתניות. החייר והקסם נודדים להם על פני עולם הדיסק וחווים את ההרפתקאות המוזרות והמצחיקות ביותר שקראתי מעודי.

## ערפד הערפילים

מאת כריסטי גולדן - תרגם בועז וייס  
מעל כל המוצרים שהפיקה TSR בשנה וחצי האחרונות, זוהר בבדידותו מישור האימה רייבנלופט, מישור קיום והרפתקאות



המשלכות פנטזיה עם אימה גוטית. הערכה נרכשת בקופסה שפשוט בא לך לקרוא טוב ושוב.  
מה שמשך אותי לערפדים לראשונה הוא הציור של הדון סטראהד פון זארוביץ', הערפד המפורסם מהרפתקת רייבנלופט המקורית. אבל אחר כך קוראים את גב העטיפה:  
בצינת הליל, כשערפילים מכסים את הארץ, נוד מתהלך בדרך עפר. צעדים מהדהדים מאחוריו, בקצב עם ליבו הפועם.

## צבע הכסף

מאת טרי פראציט

צבע הכסף הוא פרודיה מטורפת לחלוטין על כל ספרי הפנטזיה שקראתם אי פעם. מומלץ ביותר לבעלי לב חלש ולאנשים הנוטים למות מצחוק

נניח שהיה עולם בצורת תקליט - המכונה עקב צורתו עולם הדיסק. נניח שהעולם שטוח לחלוטין ומונח על גבם של ארבעה פילי ענק, העומדים על גבו של איטואן, צב העולם הענק. או אולי זו צבה. אנחנו לא בטוחים לגבי מינו ואו מינה...!

אם אתם יכולים להניח את כל ההנחות הללו, תיהנו ללא ספק מהספר צבע הכסף. מהו צבע הכסף? הכסף מופיע בצבע אוקטריין, צבע היסוד השמיני. זהו אחד מהמקרים הרבים בהם נודעת למספר שמונה משמעות מטורפת. למעשה, מספר זה קדוש כל כך עד שאסור לקסמים לומר אותו ואפילו לחשוב עליו. ניסיתם פעם שלא לחשוב על המספר שמונה? אז אתם מבינים כמה קשה להיות קוסם.

ספר זה, הראשון בסדרת עולם הדיסק והיחיד שיצא לאור בעברית עד כה, עוסק במסעותיהם של שני גיבורים: הראשון שמו זוגפרח, תייר מיבשת משקל הנגד והיבשת המאוזנת את משקל היבשות בחצי הדיסק המוכר משום שהיא עשויה כולה זהב. זוגפרח לבוש במכנסי ברמודה ומרכיב עדשות ראייה מוזרות (משקפיים). הוא רתיר המצוי שרוצה לראות הכל, לחוות הכל ולצלם הכל בעזרת קופסת התמונות שלו.

השני סתמרות, מכשף אשר בוכן לימודי האקדמיה שלו פתח את הספר אשר בתוכן רשומים שמונת הקסמים שיצרו את העולם ואחד מהם קפץ והתישב במוחו ומאז מפחדים שאר הלחשים להילמד על ידי סתמרות, כדי שלא יאלצו להתקרב מדי לקסם היסוד.

# האולימפיאדה בישראל



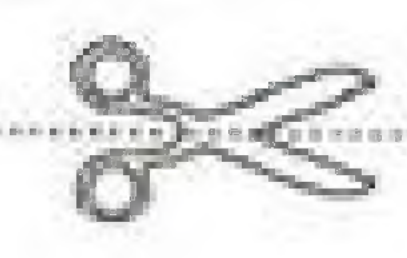
## השתתף באולימפיאדת משחקי המחשב 1992

האולימפיאדה הראשונה בישראל למשחקי מחשב !!!

בסוכות - המוקדמות בכפר המכביה בחנוכה - הגמר בגני התערוכה !!!

בחר את המקצים בהם תרצה להתחרות (כל הגילים וכל המינים):

- משחקי פאזל
- משחקי מלחמה
- משחקי וידאו
- משחקי אחרים - פרט
- ארוצי מכוניות
- משחקי ספורט
- FLIGHT SIMULATOR



## אנשים ומחשבים

ת.ד. 11616, ת"א 61116 פקס 295144 טל 295145

שמי \_\_\_\_\_ כתובתי \_\_\_\_\_  
טלפון \_\_\_\_\_ פקס \_\_\_\_\_  
ג'י"ס \_\_\_\_\_ מקום עבודה \_\_\_\_\_  
מקצוע \_\_\_\_\_

מתחרה במשחקי תוצאות שיא שהשגתי

האם מוות הוא העוקב? הנווד פונה, וכן פונה יציר הלילה. הבוק של ניבים, יללה מקפואת דמים, עיניים אדומות לוהטות מתשוקה שמעבר לקבר. הנווד מגלה את שאחרים למדו לפניו: כל הדרכים מובילות לרייבנלופט. ספר החוקים תופס אותך, ממש כאילו קראת ספר טוב, ואינך יכול להניח אותו עד שקראת את כולו. הספר מלווה כולו בקטעים כאלו.

הערכה קיימת כבר זמן מה. אז למה נזכרתי בה עכשיו? בגלל "ערפד הערפילים", הספר הראשון ש-TSR הוציאה לעולם זה. הספר מספר על ערפד, שהוא גם אלף (ולשעבר, מסיבות ברורות), שהתאהב במטורפת מבית המשוגעים בו היה נוהג להשיב את רעבונו בדם אדם. בשלב מסוים היא מתה מקדחת, ומשאירה אחריה רמז אחד למצבה. שם, בארוביה.

הערפד, ג'נדר סנסטאר, נשבע לנקמה. והערפילים לוקחים אותו אל בארוביה, לב המישור המשני וארצו של סטראהד פון זארוביץ'. במרוצת עשרות השנים שהוא מבלה עם סטראהד, הוא מגלה כי סטראהד הוא האשם במצבה של אהובתו ומחליט, בעזרת שני בני בריתו, סאשה פטרוביץ' הכהן וליוול, גנבת הידועה גם כישועלה הקטנה, לחסל את סטראהד פון זארוביץ' אדון בארוביה.

ספרים-לפי-שיטה אינם, ככלל, ספרים מעניינים. מעטים מהם תורגמו לעברית בצורה שאפשר ליהנות ממנה. אבל ערפד הערפילים הוא ספר נהדר, באנגלית ובעברית.

הצללים מתארכים, האוויר נעשה קריר - עלי ללכת. אדוני האופל קוראים לי, קולם נישא על ערפילי רייבנלופט. לי לא נותרה בררה אלא לציית.

קרא ונהנה עד לב השמיים - ערן בן-סער



## Penguin Land

בארץ הפינגווינים



כשמן כן הן - תלויות אך ורק במזל. כל שעליך לעשות הוא להכניס מטבעות למכונה וללחוץ. על הצג יופיע שילוב של סימנים, בהתאם לרוח השורה על המכונה. לשילובים שונים יש משמעותות שונות - אך ברוב המקרים תזכה לכמות כלשהי של כסף, בתמורה להימורך.

משחקי המכונות (Pinball) הם האבות הקדומים של משחקי המחשב. מתחילת המאה התאגדו סביבם צעירים חמומי מוח וניסו להיזן כדור ממקום אחד לשני, תוך צבירת נקודות. אבל מה עושה משחק מכונה בקיוזם כפי שאמרנו כבר, הצעירים ששיחקו במכונות היו חמומי מוח: הם נהגו להתערב על התוצאה שתתקבל (אם תקבל יותר ממאה אלף נקודות אני אתן לך חמישה שקלים. אם פחות, אתה תיתן לי חמישה בסדרך "אללה, טוב!")

ברוכים הבאים לארץ הפינגווינים!

כמנה אחרונה הבאנו לכם משחק מתוך ומלחיה, ממכר ומרתק. מי שמתחיל עם פנגווינים עלול למצוא עצמו בקוטב הצפוני תוך זמן קצר - מבלי לדעת איך הגיע לשם! כמו כל גזע אחר, גם פנגווינים רוצים להישדד אבל קשה לעזור לגוזלים לבקוע מביציהם כשהיות טרף משחרות לפתחי הקינים: משימתך היא להביא את הביצים הביתה בשלום. כיצד תעשה זאת? בנה מבוך שיאפשר לך לגלגל את הביצים מבלי שהן יישברו, ייחטפו או יאכלו בדרך.

מה שנחמד הוא שניתן לשמור את המבוך שיצרת גם אחרי השמחק - בארץ הקללת כוללת סוללה שומרת זיכרון! הפינגווינים הוא משחק מחשבה, המשלב גיאומטרי דו מימדי עם ביצי פנגווינים. קשה לעמוד בקסמיו של המשחק.

### הערכה

מתאים מגיל 11 ומעלה - משחק מחשבה. מחיר: 99 ש"ח



## משחקי קזינו



למה להוציא מאות דולרים על מסע תענוגות לקפריסין או תורכיה? אפשר לשחק גם בבית בכל משחקי הקזינו - ובבית לא תפסיד על זה אפילו אגורה אחת

הכנס את הקלטת למקומה, הפעל את הסנה והתחל במשחק. כמו במשחקי הימורים אמיתיים, אנו סופרים דולרים במקום נקודות. אל דאגה, לא תפסידו כסף אמיתי: למרבה הצער, גם לא תרווחו. אבל המשחקים עצמם מהנים למדי.

בתחילת הדרך יעמדו לרשותך חמש מאות דולר ותוכל לבחור אחד מבין שלושת החדרים שבקיוזם סגה: חדר קלפים, חדר מכונות מזל וחדר משחקי מכונות משחק. כולם מכירים את משחקי המכונה, אך איכשהו לא מקובלים בישראל משחקי קלפים כמשחקים מתאימים לצעירים. עולים ומבקרים מארה"ב, למשל, תמיד מופתעים כשהם מגלים עובדה זו. בכל מקרה, אין כל פגם במשחקי קלפים עצמם. הבעיה היא רק כאשר מתחילים אנשים להמר ולהפסיד בגללם.

בקיוזם של סגה תוכלו לשחק פוקר, בלק-ג'ק ובאקארט, על שולחן לבד ירוק ומול מתמודד ברצונכם. כללי הסטטיסטיקה גורמים לכך שהמחשב ינצח, ברוב הפעמים - אך לא תמיד. הסיכוי לזכייה עולה ככל שהשחקן מיומן יותר. שלא כמו משחקי הקלפים, מכונות המזל

הערכה  
משחק מוצלח לכל המשפחה. לא למי שמפחד מקלפים.  
מחיר: 139 ש"ח



## SpellCaster

עושה הכשפים

קיוסט אמיתי במערכת סגה: עצור את צבא הרשע שזורע הרס באיי יפן. פענח את סודות היקום וגלה מי הביא לעולם את עושה הכשפים!

כשגולדת היה שמך קיין סנסן. הוריק הוא איכרים פשוטים, שהרוויחו לחמם בזעת אפם, מתוך הרי יפן. אך אתה לא הסתפקת בנוכל זה. היו לך שאיפות: רצית ליהפך ללוחם אציל.

ביום הולדתך השלוש עשרה הניחו לך הוריק להצטרף למקדש שעל ראש ההר, מקדש סאמט: רק שם ניתן היה ללמוד את אמנויות הלחימה העתיקות. היה מחיר ללימודים: היה עליך לוותר על שם משפחתך. מאותו יום נודעת אך ורק בשם קיין.

השנים חלפו. במקדש למדת כיצד להפעיל כוחות ועוצמות שלא שיערת את קיומם. למדת לזמן את כוחות האלים עצמם! למדת לעוף, להטיל ברק וכדורי אש! הפכת ללוחם מיסטי וראית תפקידך בהגנה על החפים מפשע, בחיפוש אחר האמיתות שביסוד העולם ובבניית עוצמות שיהפכו אותך ללוחם מהסוג החזק ביותר - הלוחם עושה הכשפים. חיך היו שלווים למדי - עד שהתחילו להתקפות.

המקדשים הראשונים שנרמסו היו הקסנים ביותר, מקדשים שנבנו בהרים הגבוהים. אנשי הכפר סיפרו שהמקדשים הוחקפו על ידי צבא רשע לא נודע של בני אנוש, שהובילו עמם יצורים נוראים, שהתקיפו כבדק ואז נעלמו.

דאיק, מנהיג הנבון של מקדש סאמט, שיגר קבוצות של לוחמים להגנה על המקדשים. לוחמים אלה לא נראו עוד לעולם. על אף האובדן, דאיק הצליח להסיק מכך חלק מהסיבה האמיתית לבעיה היו אלה אירועים רבי משמעות, שישנו את גורל



העולם כולו: אלים ורשעים זוטנו מהעולם האחר. הפצצים קסומים שנקברו בעפר השנים החלו להופיע שוב, לאחר חיפושים. עשרת השבטים והאספה, מכל חלקי המדינה, אתה, קיין, נועדת להיות השחקן החשוב ביותר בדרימה שעמדה להיפרש מעל איי יפן.

דאיק קרא לך אליו ושלח אותך למשימת בדיקה: עליך לראות מה קורה לקבוצת לוחמים המגינים על מקדש. כבר עם היציאה לדרך אתה בטוח שזו לא תהיה משימה נעימה. העתיד לבוא יחשל אותך, כדרך שאש מחשלת חרב פלדה.

מנקודה זו מתחיל הקיוסט עצמו. מטרתו פשוטה: עליך לרדת לעומקו של ההרס ולגלות מי ומה עומדים מופיע הפיתרון הסופי מופיע במלואו בהודעה האחרונה של המשחק. לפני שתגיע אליה עוד תשוטט בעולם המתים ובעולם החיים, תעוף בין הרים ותדבר עם רבים מיושבי יפן העתיקה

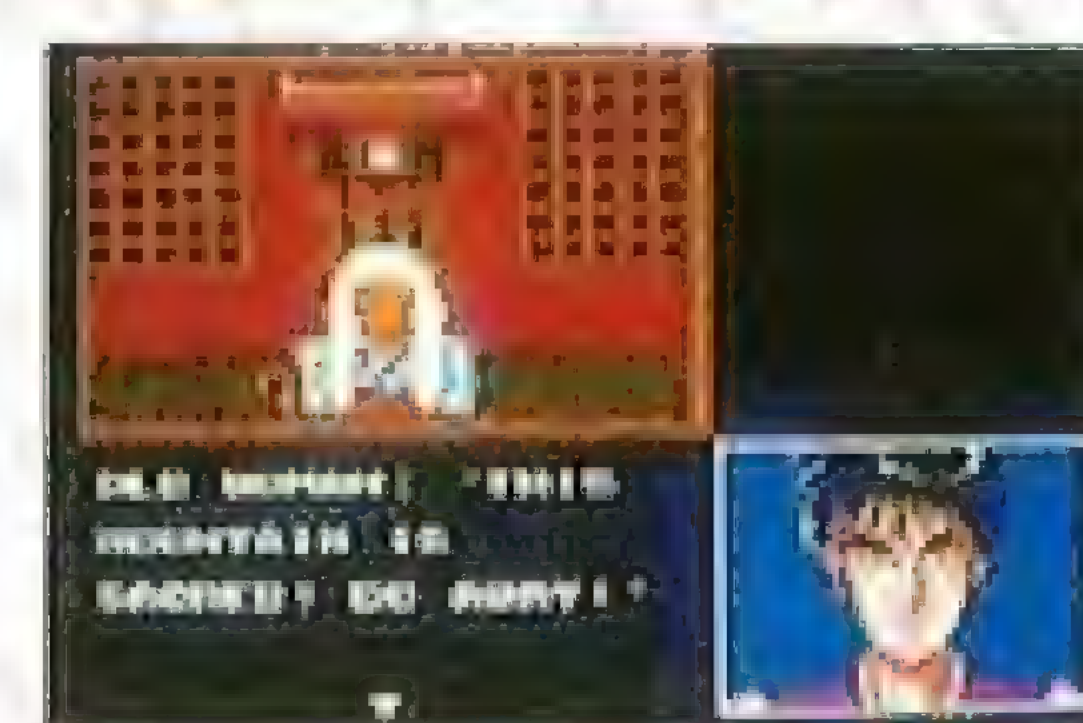
- ותעמוד בגבורה בקרב האחרון. לפעמים לא יספיקו לך כוחות הקי. אותם רכשת בעמל רב במקדש סאמט. במקרים אלה תוכל להשתמש בארבעת כלי הנשק הבאים:

דוקו - פיגיון דו-צדדי מפלדה. אחוים במרכזו ותוקעים באויב. זהו כלי הנשק הראשון שהכרת במקדש שעל ראש ההר. ואג'ירה - ספרי הפלדה. דומה לדוקו אך גורם נזק רב יותר למי שנקרה בדרכס. סריינט - מזלג בעל שלוש שיניים, שמקורו בסין. הסריינט מרוקע ממכתב קסומה ומיועד ללוחמה נגד כוחות הרשע. פטיש מלחמה - זהו כלי נשק מיסטי בעל כוחות מיוחדים. האגדה מספרת שהאלים יצרו אותו בצורה כזו שהוא יגדיל מאוד את כוחות האדם המשתמש בו.

כלי נשק אלה, כמו גם הכשפים שלמדת במקדש, יאפשרו לך להתמודד עם כוחות הרשע. דרך צלחה: מי ייתן והאלים יעמוד לצידך.

### הערכה

דרך הכישרון מפתה גם שחקני סגה - מתאים לחובבי קיוסטים. מחיר: 99 ש"ח



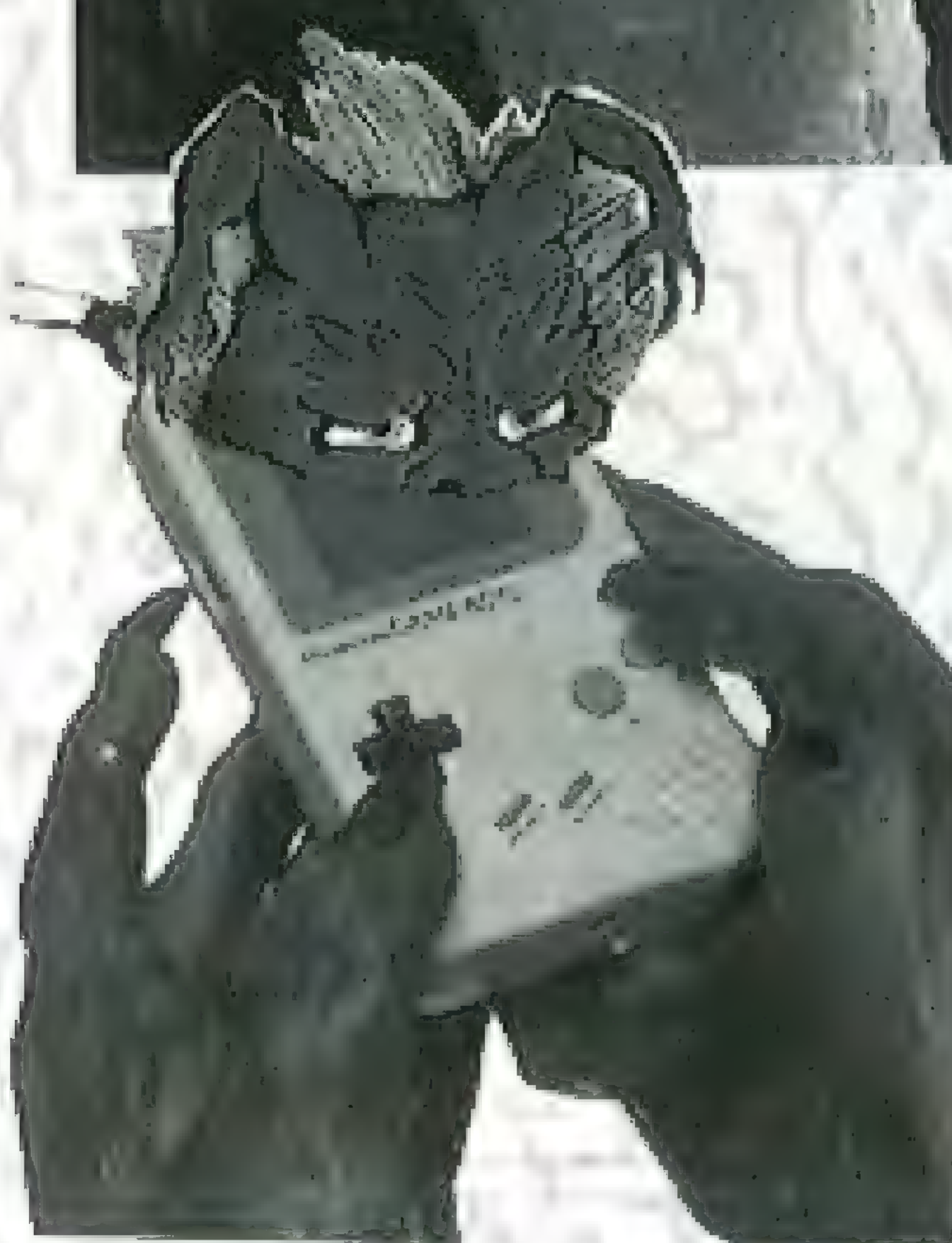


מריזו הלך ללמוד רפואה, כדי להילחם בהתקפת וירוסים פראית. כיצד הוא יילחם בוורוסים? המדע המודרני צייד אותו בשישה כוגים שונים של גלולות ויטמינים. אבל יש סיבה לכך שלימודי הרפואה אורכים זמן רב כל כך. כל גלולה מורכבת משני סילובים של הצבעים שחור, לבן ואפור. על דוקטור מריזו, העומד בפניה הימנית העליונה של הצג, להרכיב מינון ויטמינים המתאים במדויק ללחמה בוורוס. תוכל להזיז כל גלולה ימינה או שמאלה, או לסובב אותה, כדי שתתאים בדיוק למקום המיועד לה בצנצנת.

מריזו מנסה ליצור את המינון הרצוי על ידי העמדת איבעה או יותר חצאי כדורים בני אותו הצבע, זה ליד זה. מוכיח לכם את טטריס? לא יכול להיות. אבל זו גרסה חמודה של טטריס, וברמות הקשות ביותר, אפילו קשה יותר מהמשחק האהוב ביותר בכל הזמנים.

#### הערכה

משחק מריזו ביותר, מתאים גם למי שאינו סובל מחוסר ויטמינים.



איך נאמר זאת? אתגר! - בפני כל מי שמשחק בו. המשחק כולל לוח בן 96 ריבועים. כל אחד מ-72 כלי המשחק מסימן בסמל (אחד מתוך שש) ובתבנית (אחת מתוך שש). עליך להציב את האבנים על הלוח, כדי שיתאימו אחד לשני. כלומר, התבנית צריכה להתאים לתבנית השנייה או הסמל צריך להתאים לסמל. התאמת שני אבנים אינה קשה במיוחד - אך כשאתה מתחיל להתאים כמה אבנים זו לזו, כאן תיתקל באתגר. בהתאמה כפולה תתאים התבנית של האבן לתבנית של אחת האבנים הסמוכות. בעוד הסמל מתאים לסמן של אבן אחרת.

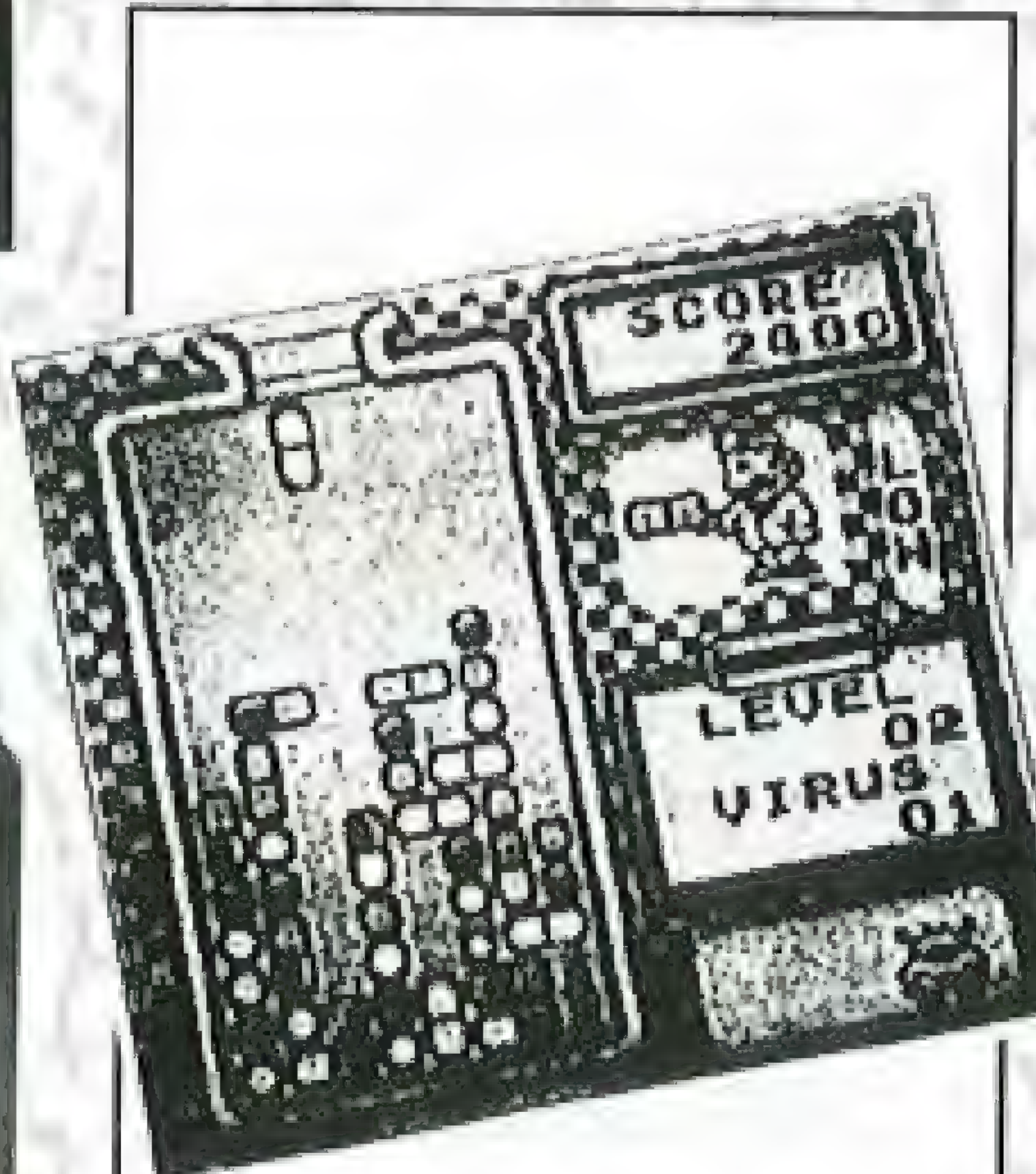
אבל לא כך תקבל את הנקודות הרבות ביותר. מה שממש שווה את המאמץ הוא התאמה מוצלחת - כאשר שתי תבניות ושני סמלים מתאימים לארבע אבנים סמוכות. כל התאמה מוצלחת תיתן לך יותר נקודות מקודמתה - כך שכדאי לנסות להגיע להתאמות כאלה במהירות גבוהה ככל האפשר.

תוכל לשחק אישית לבדך, או מול המחשב. זהו אימון מוצלח, אבל הכיף הגדול נעוץ במשחק עם חבר וכן, אפשר לשחק גם אישית בעזרת כבל הווידאו.

#### הערכה

פחות ממכר טטריס, לא הרבה פחות.

#### דוקטור מריזו



בעוד כמה שניות להציף את החדר בו אתה עובד. אם תמנהר תוכל לחבר את שני קצוות הצינור, בעזרת צינורות נוספים - אבל יש צינורות בכל מיני צורות, ואתה חייב לנהר, כדי שלא תקבל זרם ביוב בפרצוף. יש שלושים ושש רמות במשחק. כשאפילו הראשונה כבר קשה למדי. לא זו בלבד שהמים הדלוחים זורמים במהירות, אלא שתיק הצינורות שלך מתחיל להתרוקן. ברמה הראשונה תראה חמישה חלקי צינור, אבל בחמישית כבר תראה רק אחד.

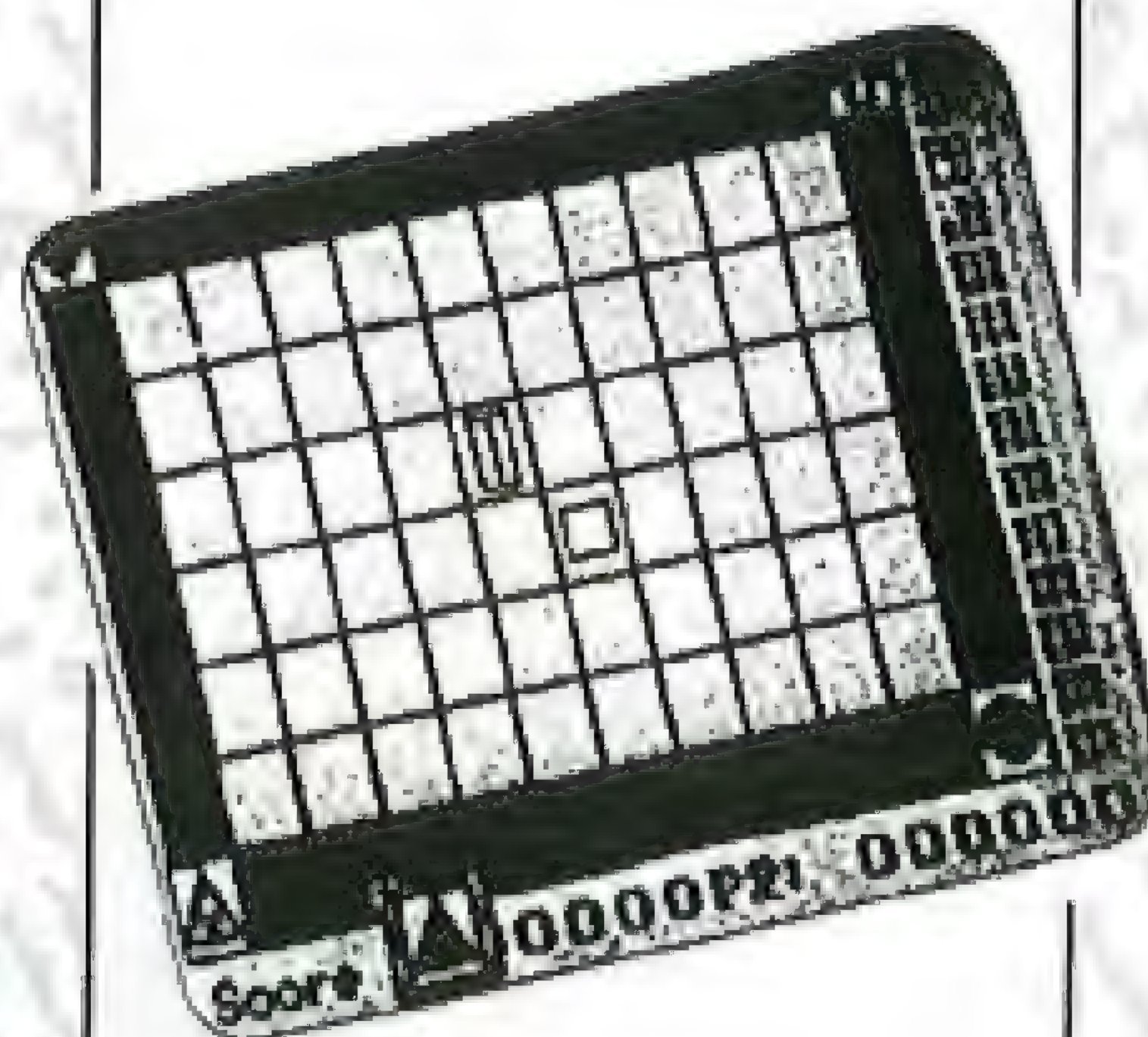
בין הפנטזים שתמצא הם צינורות חד כיווניים (100 נקודות), צינורות בונים (400 נקודות), נקודות קצה (1600 נקודות) אם הצנרת מתחברת אליהן.

הכי חשוב במשחק: לתכנן מראש את העבודה. גם אם נדמה לכם ששרשרתים אמיתיים עוסקים בחיבור צינורות באקראי, במשחק זה קשה יותר.

#### הערכה

ליריזי אנבעות! אחרי כמה שבועות אימון תגיעו לטיומנות מברית.

#### דרך האבנים: אישית



אם אתה מחפש אקשן, נסה לקרוא כתבה אחרת. לעומת זאת, אם אתה אוהב משחקי מחשבה, אישית מעמיד אתגר חביב וגם -

ואבל נראית יותר כמו פירמידה. עליך להסיר את המלבנים בזוגות: ציפור עם ציפור, צפון עם צפון, וכן הלאה. אמנם קצת קשה לזהות את הצליל צפון כשהיא כתובה בסניט, אך אין זו משימה בלתי אפשרית. כל מלבן הוא חלק מסדרה בת ארבעה מלבנים - ומי שיועד לספור יגלה שישנן שלושים ושש סדרות כאלה.

יותר להוריד מלבן מן הלוח אם הוא פנוי מימין או משמאל וגם מלמעלה. כלומר, לא תוכל להוריד מהלוח מלבן שחסום משני צדדיו או מכוסה במלבן אחר. האם המשימה נשמעת קלה?

באמת אין קושי רב - כצעדים הראשונים. מצד שני יהיה עליך לנקוט אסטרטגיה מסודרת כדי להתאים את כל 144 המלבנים זה לזה ולהוריד את כולם מהלוח!

ניתן לשחק בשנחאי בשני מצבים: בסניט, כשהמלבנים מסומנים בצורות המקוריות, או במצב אנגלי, שהוא ברור יותר אך אותנטי פחות.

#### הערכה

הסינים ידועים בחוכמתם העילאית. מי שהמציא את המשחק באמת היה חכם!

#### Pipe Dream

ביקור בית מהשרברב



זהו תרגום לגיים בוי של אחד המשחקים המקסימים יותר שהופיעו למחשבי ה-PC. הרעיון הוא שאתה שרברב ומי ביוז יתחילו

אנגלית או ביטוי אנגלי מקובל מוסתרים בתחילת המשחק, כאשר כל אות מכוסה מריבוע חלק. המטרה היא להפוך כל אחד מהריבועים לאות הנבחרת על ידי השחקן. אך אין זו בחירה חופשית - הבחירה מתבצעת בעזרת גלגל המזלות.

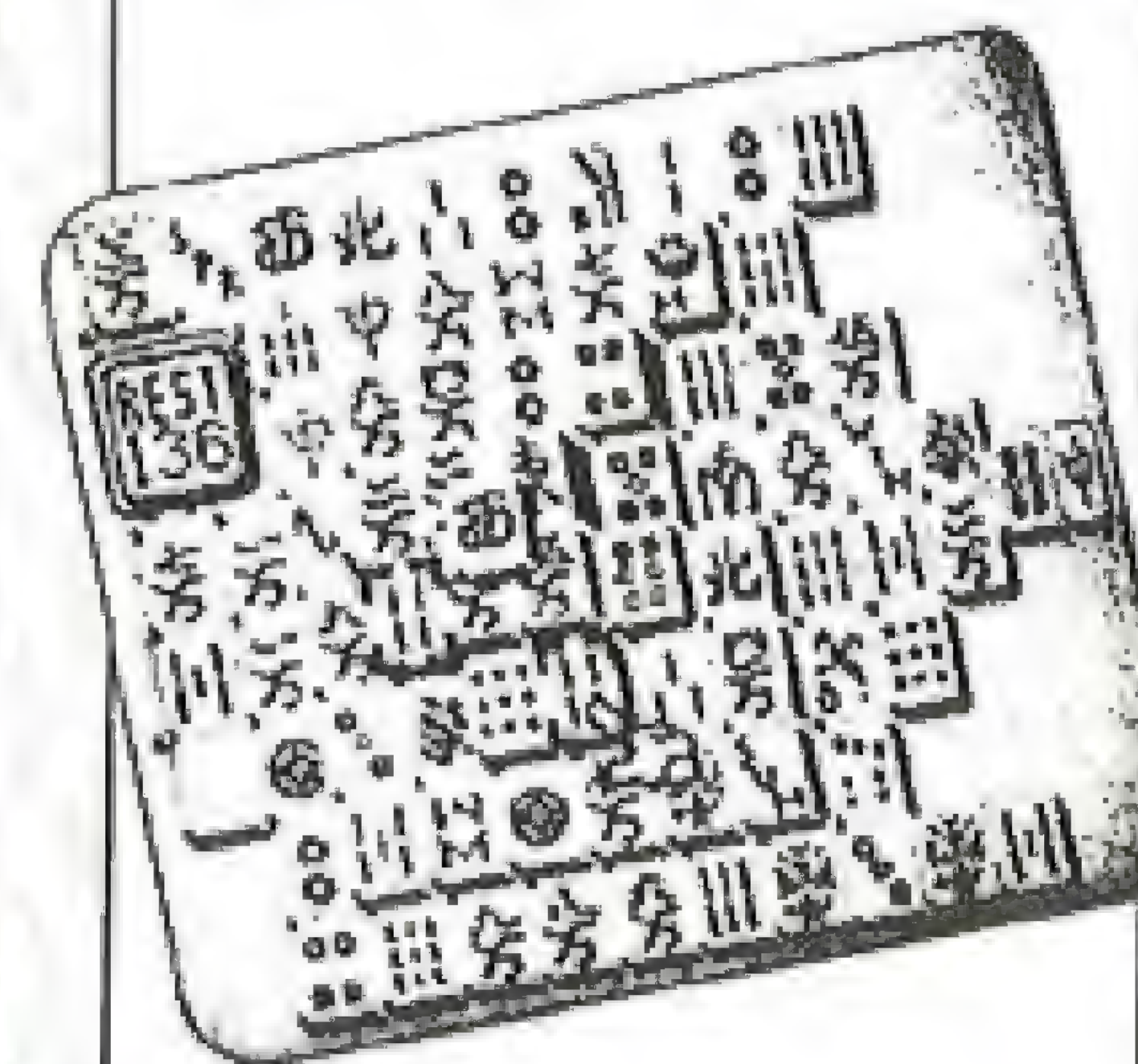
לאחר שנצברו די אותיות תוכל לנסות לפתור את חידת המלים ולזכות בפרסים גדולים עוד יותר. העיצורים מתקבלים בחינם, עם כל גלגול, אך כל אות ניקוד תעלה לך \$250.

משחק המלים החביב יכול לעזור ל-WIZ שרוצה להתאמן באיות באנגלית. גם מי שמכיר את השפה על בוריה ימצא עצמו נשבה בקסמי המשחק. יתר על כן, היצרן לא התעלם מאחד הגורמים שהפך את המשחק הטלוויזיוני ללהיט: שמה ואנה וייט, והיא מופיעה גם בגרסה של הגיים בוי, כך שלא תאלצו להתנענע אליה יותר מדי.

#### הערכה

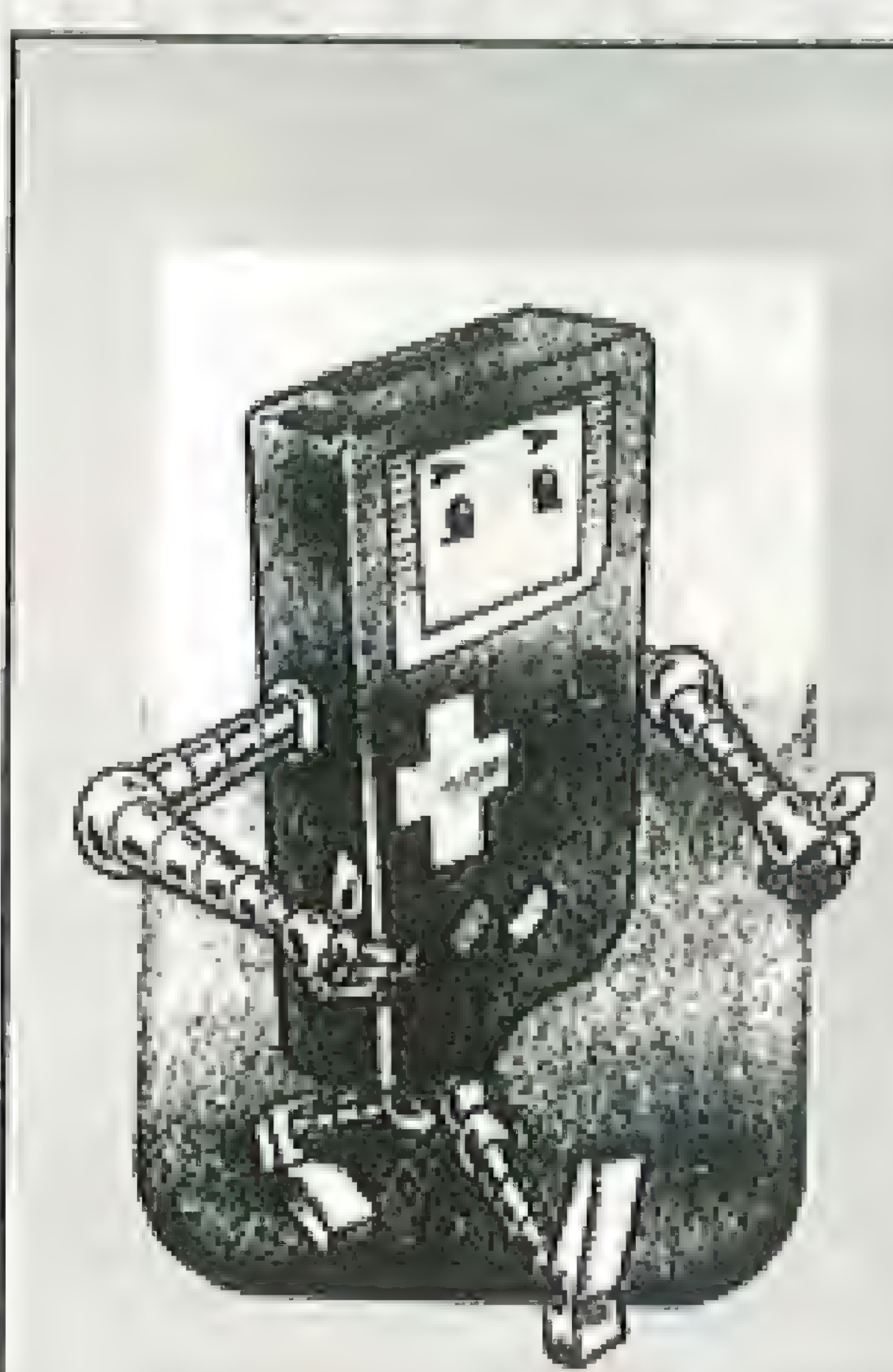
משחק מלים המור. מתאים במיוחד למי שנוסע לארה"ב ולמי שבדיוק חזר משם.

#### שנחאי

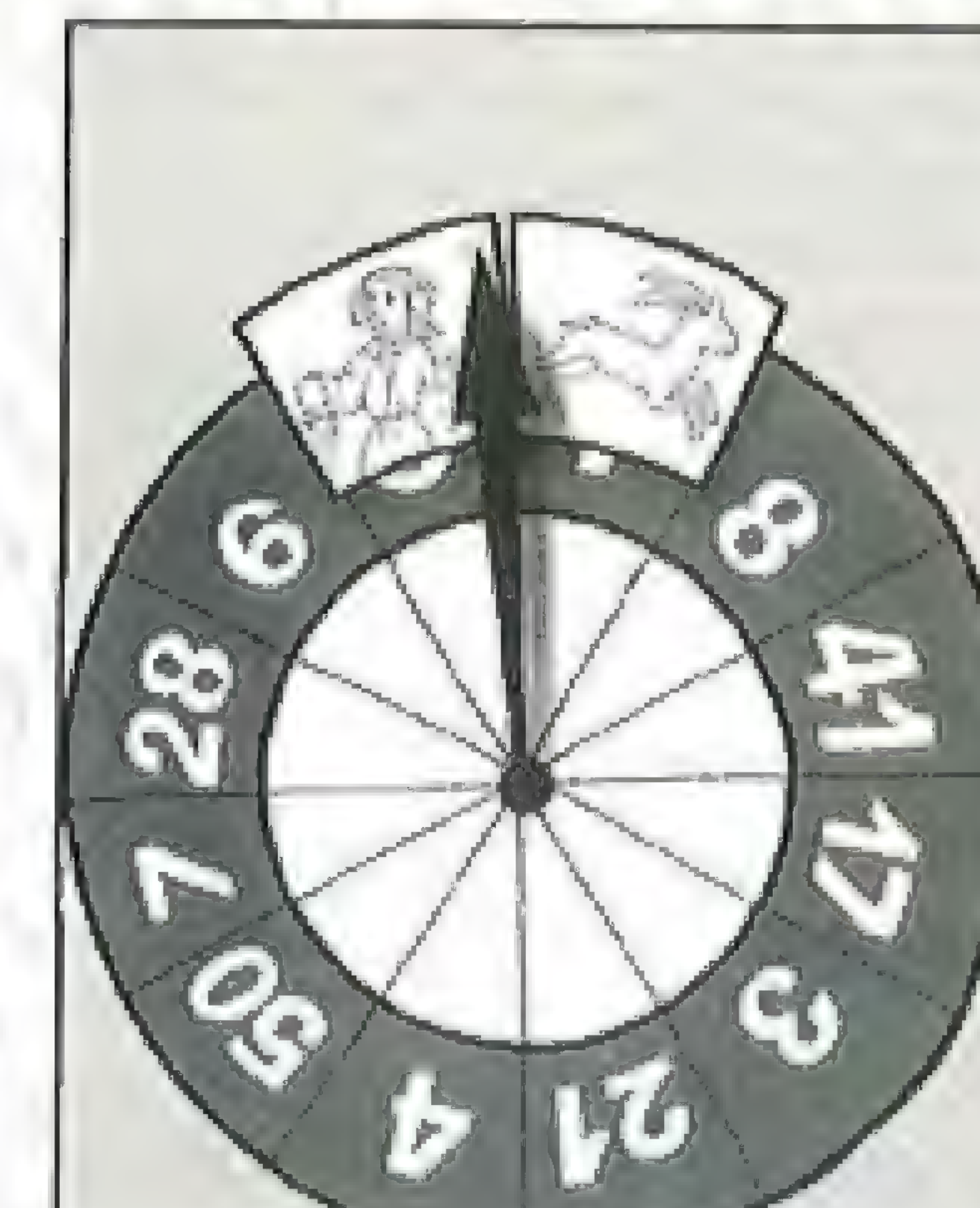


כבר קראו למשחק הזה מה-ג'ונג, טאי פאי או שנחאי. זה לא משנה. כבר אלפי שנה משחקים בו מלכים סינים וגם סתם עמך - ולא רק בסין.

כמו כל משחק מוצלח, הכללים נראים פשוטים להפליא: מאה ארבעים וארבע מלבנים מסודרים בתצורה המכונה "דקון"



#### למד אנגלית עם גלגל המזלות



כל WIZ שניקר לאחרונה בארה"ב מכיר בוודאי את משחק הטלוויזיה Wheel of Fortune. אך אפשר אחרת? אם לא ביקרתם בארה"ב עדיין, או אם ביקרתם והייתם עסוקים בתור במקום בטלוויזיה, נגלה לכם את חוקי המשחק. מלה



# המראה!

מעבורת החלל קולומביה  
בדרך לטיסה המסחרית הראשונה

מרכז החלל ע"ש קנדי, פלורידה ארה"ב 19:07 11/11/82



**WIZ**



## SEGA California Games

- ★ בסקטבורד: כל פעם שהסקטבורד נמצא בצד ימין צריך ללחוץ על צד שמאל - ולהיפך.
- ★ פריזבי: צריך ללכת למלכן הידוק ולחזור לשני.

שלח עידו ויצמן

## Wonder Boy III

- ★ כתבו את הקוד WEST ONE, כעת מצפה לכם הפתעה.
- ★ אם ברשותך 99 אבני קסם תוכל להיכנס דרך דלתות נסתרות (כולן בעיר הראשונה) שיובילו אל המלכים פרט למלך הראשון.



"שחקנים מתחילים חייבים לשים לב לכל מה שמתרחש סביבם - מניסיון!"  
TSR All Rights Reserved (c)

- ★ כשתהפוך צורה לציפור, חזור לארמון הראשון (ההרס) בחצר המלך תמצא אוצר ובו חרב. צא מהחדר והיכנס אליו פעם שנייה. אז תקבל הרבה שקי זהב.

- ★ כדי להגיע לסירה הסופית עליך

לחפש את הדלת בשמים (בעזרת הציפור) ולאחר שנכנסת אליו, השתמש ברוב הקסם כדי לבנות לבנים. בנה את האבן המרכזית ושבור אותה. אז תיפתח הדלת לעולם השני - לסירת הדרך האחרון.

נשלח ללא שם

## Lord of the Sword

- ★ כל שלב במשחק תלוי במה שעשיתם קודם, לכן המשחק חייב להתנהל כך: מ-HARFOOT אל AMON, אל יער ULMO, אל יער NAMO, אל כפר ITHILE (ומשם שמאלה) אל ראי PALAS אל ארמון ELDER אל הר האש אל הרק OZGUL אל עמק BALALA אל SHADART.
- ★ היזהרו מהאנשים בכתום עם החרבות. המופיעים לפעמים במסכים, כי הם עלולים לקחת לכם את הספר.
- ★ את הפיראט ב-PALAS ואת המפלצת בור האש הורגים כך: אתם צריכים לקפוץ הרבה ואז הוא יורק את החרב כאשר אתם באוויר. עד שהחרב תחזור אתם צריכים ללכת אליו ולהכות בו עם החרב או החרבים. כשהחרב תחזור, חזרו אתם לים.
- ★ לאחר שהרגתם את השד ב-BALALA, לכו לעיר PHARAZON ומשם ל-LINDON. האשה שנמצאת שם תגיד לכם איך להגיע ל-SHAGART. אל תלכו לשם לפני כן, כי העיר תהיה סגורה.

שלח מאיר גולן מחיפה

## Wonder Boy

- ★ לוחצים על למטה למטה ימינה בתחילת המשחק ומקבלים עוד 99 חיים.
- ★ שים לב לחפצים מוזרים.

שלח זרובבל השמיני

## לוחם הפעולה

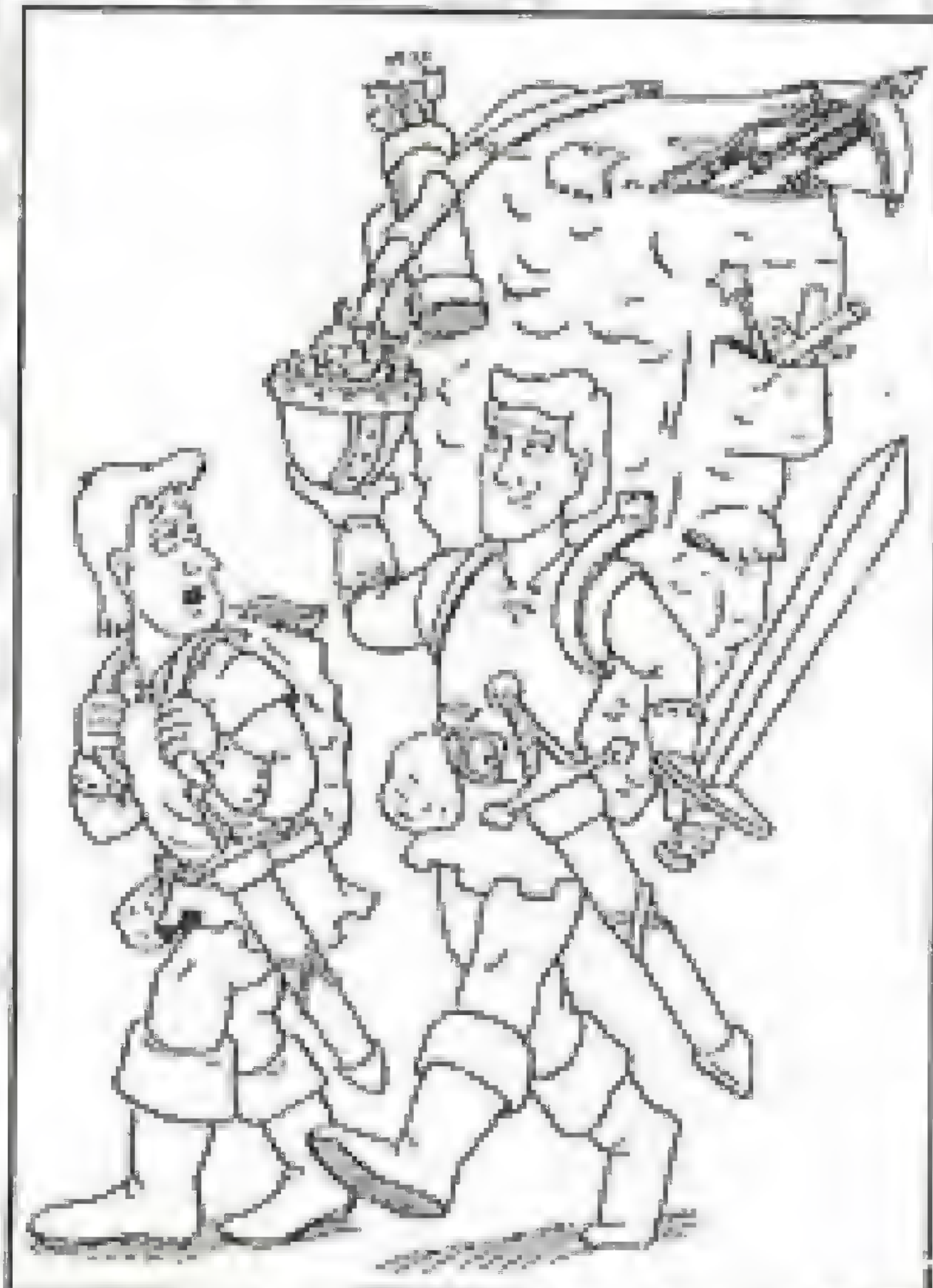
- ★ היזהר מטילים! תכונן לצדדים עד שהם יתפוצצו!

## Nintendo®

## BAGE

- ★ כדי לעשות קסם יש ללחוץ על B שחוק ולחקות עד שהקסם פועל (הקסם מוריד חצי מהחיים).
- ★ אם אתה מעדיף לשחק עם חרב ברוב המשחק, כדאי לבחור באשה.
- ★ בשלב 1-1 יש חרב סודית, מתחת למקום בו נמצא הכר עם החיים.
- ★ בשלב 1-3 יש מגילה סודית, שמכפילה את הנשק. היא נמצאת באמצע הגלגל הפנימי אחרון.
- ★ בשלב 3-1 בטולם האחרון, יש חמש פצצות סודיות. תן שלוש מכות בצד שמאל למעלה והפצצות יתגלו.
- ★ בשלב 3-1, לפני המנהיג ומתחת לאיש שיורה יש כד סודי עם חיים מלאים.
- ★ בשלב 5-2 יש לפני המנהיג יש שני כדים. בכד הימני יש חיים מלאים ובכד השמאלי יש מגילה. עדיף לקחת את החיים ואם נשאר זמן אפשר לקחת גם את המגילה.

**המלצה**  
המוסיקה והגרפיקה יפים מאוד - כדאי לקנות את המשחק!



קליל-שמליל - אתה לא חושב שתזמנת?  
TSR All Rights Reserved (c)

שלח והמליץ שרון כהן מקריית ביאליק

## זלדה 1

- ★ כדי להגיע למסך החמישי עליך לבוא אל מפל המים וללכת עוד חדר אחד ימינה. אז עליך לעלות חדרים בלא הפסק עד שבשלב מסוים הוא יתגלה לפניך.
- ★ כדי למצוא את המסך השביעי עליך ללכת לאחת הברכות ולא אחת שנמצאת בה פייה ולשרוק במשקוקית.



למה אתה אף פעם לא מחיך אלי ככה?  
TSR All Rights Reserved (c)

- ★ ממסך 5 ומועלה פצצות יכולות לעשות חורים בחלק מהקירות.
- ★ הטבעת הבחולה נותנת לך הגנה אחרי שתגמור את שני המסכים הראשונים תוכל ללכת ולקחת את החרב הלבנה, שנמצאת בחדר ליד הברכה שמעל מפל המים.
- ★ במסך השמיני יש לתת אוכל למפלצת הדוטנת.
- ★ בכל מסך, סרוק את כל החדרים - אל תחמיץ אפילו חדר אחד!
- ★ אל תפחד מכדורי האש. הם אינם מזיקים אלא רק מנטרלים את החרב שלך למושך מספר שניות.

כניסות אליו. היכנסו בכניסה העליונה. כך תוכלו לבחור אם אתם רוצים פסילה, שתי פסילות או שלוש - או אם אתם רוצים פרח שיגדיל אתכם ויתן לכם יריות.

טרת ברק וכתב: אור קובץ מראשון לציון

## Mario 3

- ★ בשלב 8, כאשר יש את הטנקים, הספינות והמטוסים, צריך לקחת כנף ולעוף מעל התותחים.
- ★ כאשר שמש רודפת אחריך, צריך לקחת כנף ולעוף מעליה.
- ★ בשלב 8, תת עולם 1, יש לעוף ישר למטה, למצוא את האות Y ולנחות עליה - ומיד לידת למטה ולקחת כמה שיותר מטבעות.
- ★ כדי לעבור את השומרים עם הלייזרים בארמון של קופה צריך לקחת כוכב ולהפוך לסופר מריו. כאשר מגיעים ללייזרים צריך לזרוק מדר.

שלחו אבי יומטוביאן ודימה סוקמירובסקי

## GAME BOY™

## Sneaky Snakes

- ★ במסך 3, היכנס ל-WARP. שם יש מעבר סודי במדרגה בלי בויב, שנותנת עליה למסך 6.

שלח עידן אילת מיבנה

## צבי הנינג'ה 1

- ★ כשאתה מגיע למשבצת כוח אחרונה עוצרים את המשחק ולוחצים למעלה, למעלה, למטה, למטה, שמאלה, ימינה, שמאלה, ימינה, וכל הכוח ימינה, A B (לפי הסדר) וכל הכוח מתמלא. אפשר לעשות זאת פעם אחת בכל משחק.
- ★ כשבחרים מסך לוחצים SELECT, B, ו-A ביחד ומופיע סימן שאלה.
- ★ בחרים בסימן ואפשר להתאמן בבטוסים.

- ★ צריך להביא את המכתב לאחת הנשים הזקנות שלא אומרות כלום.
- ★ חפש טיב-טוב את המזכרים בחנויות. חלקם יתן לך סחורה בזול יותר.
- ★ עליך ללמוד איך להתגונן, אפילו עם מגן קטן.
- ★ יש זקנים במסכים. חלקם נותן לך טיפים ויש כאלה שיכולים - תמורת תשלום - לתת לך אפשרות ליותר פצצות.
- ★ פצצה במקום הנכון ובזמן הנכון יכולה לגרום נזק קטלני ביותר למפלצת של מסך 3.
- ★ נר מאיר חדרים חשוכים.

שלח רון פנטופרו

## RUSH'N ATTACK

- ★ כדי שהקפיצה תהיה מיוחדת יש להתכופף, ללחוץ על הנשק מספר פעמים ואז לקפוץ.
- ★ המשחק כולל ששה שלבים. בסוף השלב השלישי יש אוצקה. יש להתכופף לצד ימין, להרוג ששה שועלים ואחר כך להסתובב לצד שמאל.
- ★ כדי לפוצץ את הטיל במסך השישי, יש לירות 15 בזוקות.
- ★ סוגי הנשק שמקבלים מהאנשים הצהובים הם: 3 בזוקות; 3 רימונים; אקדה לחצי דקה; כוכב לחצי דקה.

שלח שרון כהן מקריית ביאליק

## סופר מריו לנד

- ★ מה עושה כל גיבור כשארוכתו הנסיכה נחטפת? הוא הולך להציל אותה! כך עושה גם מריו. כשדיזי נחטפת, המשחק מחולק לארבעה איזורים כאשר בכל איזור שלושה מסכים: מריו על האדמה, מריו בצוללת שלו, מריו חוזר לאדמה, מריו טס באוויר.
- ★ בכל מסך אחרון של כל איזור חושב מריו שהוא מצא את דיזי - אך היא הופכת פתאום למפלצת והמפלצת בורחת.
- ★ טיפ: בכל סוף מסך יש ארמון עם שתי



## מפתח שלמה

לפני שנים רבות היה העולם במצב של תוהו ובוהו. שרים רשעים הפעילו את כוחות הרוע ועינו כל מי שעמד בדרכם.

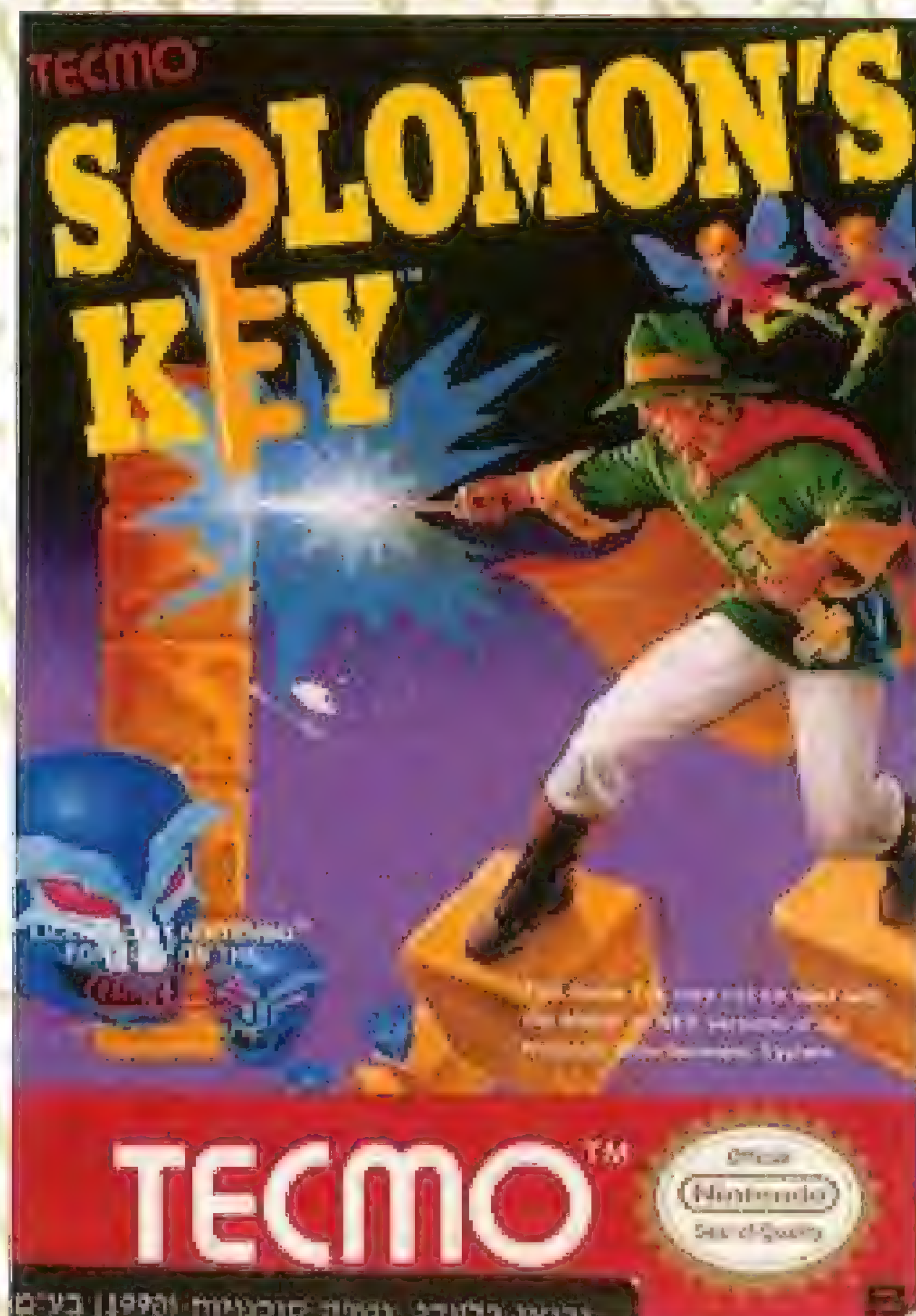
המצב השתנה לחלוטין כאשר הגיע המלך המכושף שלמה, שכתב נוסחה סודית בספר המכונה "מפתח שלמה". הספר עצר את כל הפעילות הרשעית של השדים וכלא אותם במערך סגור ומסוגר וכך השיב לעולם את האור והטוב.

נזיר שהלך בדרך הסאו חיפש את מפתח שלמה במשך שנים רבות ולבסוף אף גילה אותו – אך באותו הרגע שוחררו כל השדים מכוחות הכישוף של הספר. העולם חזר לידי כוחות האופל. המלך יוסרה ממדינת ליראק הורה לדנה, המכושף הראשי, ליצור סדר עולמי חדש.

דנה הבטיח שיגנה לעשות זאת ונכנס לתוך מערך השדים.

## הערכה

משחק מעניין. שיטת הניקוד מוצלחת במיוחד ומשקפת היטב את הדבא מהמשחק. מחיר: 160 ש"ח



## הערכה

סופר כיף! אמור להחמיץ אם אתה אוהב משחקי מחשבה מחיר: 160 ש"ח

אנגיה. בתחילת הדרך תהיה עסוק בהישרדות פשוטה. האם תוכל להפיק די דגן, אנגיה וסמיתור לתחזוקת צוות הרובוטים שלך? לאחר זמן מה תוכל גם לצאת ולבלות בפאב השכונתי – מה שיקצר את התור שלך אך גם יעניק לך זמן נוסף. בילויים אחרים בכוכב הלכת אירטה הם צייד ווואמפוס ההררי, שייתן לך ממון רב בעד שחרורו, והתמודדות עם נחילי דבורים, רעידות אדמה ועוד צרות מצרות שונות.

כללי משחק פשוטים אלה מסתבכים כשאנו נזכרים בעובדה שהמשחק הוא תחרות בין מספר מתחילים באירטה. אמנם נחמד להכיר את השכנים, אך מצד שני, גם הם מעוניינים ליישב את הנחלות הטובות ביותר ולא יבחלו באמצעים לנישולך מהן.

ככל שרמת המשחק עולה נעיתן לשחק M.U.L.E. בשלוש רמות: מתחילים, מתקדמים ואולימפיה. מתקשה כל שחקן לשמור על עצמו מפני פשיטת רגל.

כמו בחיים עצמם, גם ב-M.U.L.E. מהווה הכסף סצברת הניקוד היחיד. שחקן שהגיע לפשיטת רגל – הפסיד. שחקן שהתאגר עם שחקנים אחרים ויצר מונופול על הסמיתור או הקריסטית (וזהי מתכת יקרה ביותר, המשמשת רק ליצוא) מוכיח לא רק יצר שררנות גבוהה אלא גם כישרים מוצלחים בעסקים.

המנצח הוא זה שהניקוד שלו גבוה יותר – כלומר, מי שצבר את הממון הרב ביותר.

בהצלחה!

## M.U.L.E.

התנחל באירטה – עולם חדש ונקי הודמנות להגיע לעושר ועוצמה – משחק לאחד עד ארבעה מיליונרים בפוטנציה

שיהיה בשעה טובה! מדעני שירות החלל אישרו התישבות בכוכב הלכת אירטה. זהו עולם נקי וחדש ומקום מוצלח ביותר להתישבות. מה יעשה הרפתקן כמקד? יארוז מוודות, יאסוף לעצמו חבורה של רובוטי משא ועבודה והמכונים M.U.L.E. – וזהי גם המלה האנגלית ל"פרד" ויצא לדרך.

ראשית חוכמה יהיה עליך לסמן לעצמך נחלה. כאן תתחיל לעבוד, לגדל דגן ולכרות את הסמיתור יקר הערך ולהפיק אנרגיה. על הנחלה שתבחר להתאים לשלוש משימות אלה: ההרים הם המקום האידאלי להפקת סמיתור;

דגן גדל בצורה מוצלחת במיוחד לאורך הנהר והמישור הוא האתר המתאים ביותר להפקת זוכרים את האטארי?

משחק M.U.L.E. נראה לנו מוכר מאוד. כן... ראינו אותו בגרסה פחות יפה. במשחק הטלוויזיה אטארי. ראש נבחרת WIZ ארב את המשחק הזה יותר מכל האחרים. עשר שנים יותר לפני שהא מונה למשרה זו.

לפני שנים רבות שחקן בארץ משחק טלוויזיה בשם אטארי. היה זה אחד מבשחקי הטלוויזיה הראשונים בעולם. כל מי שרצה להיות WIZ בשנות השמונים רצה אטארי – שיהיה. אפילו עורכת WIZ עמלה קשה באותם השנים, כדי לשכנע את הוריה לרכוש אטארי עבורה ועבור אחיה. בסופו של דבר קיבלה העורכת חתול סיאמי ומוותר לך לקרוא לו אטארי...

מחיר: 160 ש"ח

# יום שלישי הגדול...



כל יום שלישי, כמו שעון, "כולנו" יחכה בתיבת הדואר. "כולנו" הוא שבועון הצעירים הגדול בישראל, ששולח מדי שבוע לעשרות אלפי קוראים חבילה של הפתעות: כתבות מרתקות, מדורים מדליקים, סיפורים בהמשכים, מוסף מחשבים, מדוריהומור, פוסטרים ענקיים, מדבקות ועוד המון! ועכשיו, "כולנו" במבצע: מנוי לשנה שלימה (52 גליונות) ב-220 ש"ח (במקום 286 ש"ח), וגם מתנה מדהימה: ספר השיאים של גינס" החדש (ששווי 85 שקלים!) או מצלמה איכותית SUNPET 35 מ"מ. אל תוותרו על הכיף השבועי שלכם. לעשרות אלפים כבר יש. גם לכם מגיע!

כן, גם אני רוצה "כולנו" כל שבוע!

אני מעדיף כשי □ ספר השיאים של גינס החדש □ מצלמה SUNPET 35 מ"מ.

שם המנוי: \_\_\_\_\_ כתובת: \_\_\_\_\_ מיקוד: \_\_\_\_\_ מספר טלפון: \_\_\_\_\_ תאריך לידה מלא: \_\_\_\_\_

רצ"ב 4 צ'קים עלישך 55 שקלים כל אחד. הראשון במוזמן, השני ל-30 יום, השלישי ל-60 יום, הרביעי ל-90 יום. □ להזמנות בברטיסי אשראי 03\*51808701 □ 5180874





16 וגם בגיליון זה) שהיא גם מקורית וגם משקפת את אופיו המיוחד - יפורסם ב-WIZ - עם התמונה שצויר. שלחו את התמונות למדור "שרגא שרוך", ת.ד. 1409, בני ברק.

**קיבלנו פקס מעלמה אלמונית: "כיצד מתכנתים משחק מחשב?"**  
תודה על הפקס הנחמד, ונשמח להמשיך לשמוע ממך (אפילו אם תגלי לנו מה שמך). התשובה המלאה, כפי שביקשת, היא שעליך ללמוד שפת מחשב, לתכנן את המשחק על כל פרטיו (סיפור, ציורים, מוזיקה) ואז לשבת ולתכנן אותו. כדאי מאוד שתלמדי לתכנת - כי כדאי שכל אדם בעולם המודרני יבין יותר את

המשחק, ובקש להחליף את התקליטונים הקטנים, בגדולים, אם הם תקינים ויפים בוודאי לא יעשו לך בעיות בהחלפה.

**מיכל - WIZ - ית עם תעודות - היתה רוצה לדעת "איך כותבים את הקודים של משחקי סגה ונינטנדו, אם אין להם מקלדת?"**

שאלה לעניין, מיכל. מה שקורה הוא שמופיע על המסך ציור של מקלדת והשחקן נעזר בג'ויסטיק שלו כדי להצביע על האותיות הרצויות לו, לפי הסדר. מצחיק, לא? אבל כך זה עובד.

#### מכתב החודש

אבי לוי עולה לכתה ו', בבית הספר זלמן ארן בירושלים. הוא - כמו WIZ - יום רבים אחרים - בחר לכתוב בנושא אישי על משחקי מחשב. לטובת כולכם הבאתי תשובות לשאלותיו.

יש בארץ ישראל כ-350,000 מחשבים אישיים, המשמשים למשחקים. קהל השחקנים מבקש בעיקר משחקי אלימות בדיוק מאותה הסיבה שהרבה אנשים אוהבים לדאות סדרות מתח בטלוויזיה - כך הם יכולים לחוות את האלימות מבלי לפגוע בסביבתם. רוב המשחקים אינם עוסקים בבעלי חיים, משום שקשה יותר לאדם להזדהות עם סנאי (למשל) ורוב המשחקים מזהמים עם הדמות המופיעה על הצג.

משחקי מחשב נפוצים בכל העולם, בישראל מקובלים בעיקר תואמי PC כמוכונות משחק. באירופה מקובלים במיוחדת אנימה ואטארי ST. בארה"ב הגדולה יש מקום לכל המחשבים ולכל המשחקים... אפשר למצוא שם את כל סוגי המחשבים.

גלוייה שתגיע בעוד שבוע תיכנס רק לגיליון 18, כי גיליון 17 כבר ילך לדפוס. בקיצור, לא כדאי להתאש בנושא מודעות ומודע פרסומן. אם תבדוק בלוח המודעות של גיליון 16 תמצא את המודעה שלך.

**שמואל מירושלים מעוניין לדעת "אם אני אקנה כרטיס קול, האם אוכל לחבר את האורגן שלי למחשב דרך יציאות MIDI?"**

כן, בהחלט - אם תרכוש כרטיס קול המאפשר זאת. כרטיס הקול המומלץ לשם כך הוא SoundBlaster Pro, שיאפשר חיבור לאורגן ללא פשיטת רגל - כי הוא אינו עד כדי כך יקר.

**איתי מרעננה רוצה לדעת "כמה תעלה מערכת ה-MegaDrive של SEGA, כשהיא תיובא לארץ?"**  
בהתחשב במחירים בחו"ל ובמצב הדולר והיין בארץ, הייתי אומר שמחירה יגיע לכ-600 עד 700 ש"ח.

**WIZ אלמוני רוצה לדעת אם משחקי מגה דרייב באמריקה מתאימים למגה דרייב ישראלי.**

מכשירי המגה דרייב הנמכרים בארץ מיובאים באופן לא רשמי, מהמזרח הרחוק. המכשירים שייבאו לארץ באופן רשמי (כולל שירות ואחריות של נציגות SEGA) יתאימו אך ורק לקלטות אירופאיות. הסיבה לכך היא שהכרת סגה מיוצרת משחקים בשלושה סוגים - ארה"ב, אירופה והמזרח הרחוק.

**איתי חזום נחקל בתופעה מיוחדת: "לחבר שלי יש מחשב רגיל ולמסך שלו 3 צבעים: סגול, תכלת ולבן. אני לא מומחה במחשבים ואני מעוניין לדעת איזה מסך זה - גם בגלל שאין לי מחשב."**

שאלה טובה איתי ואנב, אתה האיתי השלישי שאני עונה לו היום! איזה שם פופולרי! שמו של הצג הוא CGA. צג כזה יכול להציג 4 צבעים בעת ובעונה אחת: כחול, סגול, לבן ושחור. קיימות תוכנות (ושחקן כלול במשחקים שונים) שיודעות להחליף את הצבעים הללו בעוד 12 צבעים אחרים. כך הכל ניתן להציג על צג CGA 16 צבעים - אך לא יותר מארבעה צבעים שונים יופיעו על הצג בעת ובעונה אחת.

**דקל לגנ מקיבוץ רמת הכובש קרא על שרגא שרוך בגיליון 15 (והעניין מאוד "אך איני יודע איך הוא נראה. אשמח אם תשלחו תמונה שלו").**

גם אנחנו נשמח, דקל - אולי תצייר אותו עבורנו? מי שישלח תמונה מוצלחת של שרגא ונכלול לקדור עוד מעלילותיו בגיליון



## הפינה של ד"ר WIZ

במדויק, אם מה שהופיע על הצג היה INCORRECT DOS VERSION, הרי העתקת במועד כלשהו עותק מגרסה אחרת של COMMAND.COM אל הכונן הקשיח שלך. במקרה כזה תוכל לגלות להתקין מחדש את מערכת ההפעלה. במקרה כזה, הפיתרון הוא להעביר מדיסקט ה-DOS שלך את הקובץ COMMAND.COM שוב אל הדיסק הקשיח. אני ממליץ שתעזר במומחה מחשבים לשם כך. אולי התנת בה רכשת את המחשב תוכל לעזור לך? כדאי לגלות, ככל אופן.

**איתי סימון מחולקן משחק D&D, בין השאר עם חברו, רון. הם מחפשים קבוצה של שחקנים שישחקו עמם. הם שלחו לנו גלוייה, למדור לוח המודעות, אך היא טרם התפרסמה. הם פנו לחברות מיוצב ובאג, בבקשה לקבל חוברת של קבוצות ה-D&D הפועלות בחולון - וגם כאן לא נענו. "מה נעשה?"**

איתי, מודגע ששלחת את הגלוייה אל המערכת ועד לרגע בו היא התפרסם עשויים לעבור אפילו חודשיים (ולא יותר). מערכת WIZ מתחילה לעבוד על כל גיליון מיד עם צאת הגיליון הקודם לו ולדוגמא, אנו כותבים את תוכנו של גיליון זה, גיליון 17, באותו השבוע בו יצא לאור גיליון 16. עד שמגיעים מכתבים המגיבים לגיליון כלשהו, כבר הושלם הגיליון הבא אחריו. משום כך תופיע התגובה רק שני גליונות אחר כך ולדוגמא, מצד שני, ייתכן שהמודעה לא הועתקה

כתיבת משחקים משלהם. הוא רוצה לדעת "האם אפשר בעזרת תוכנת העולם החלל מימדי שלך לעשות משחק שלם, כמו אלוף החלל או סימפסון? וגם היכן אפשר להשיג את התוכנה עצמה?"

משחקי פעולה - כמו אלוף החלל, למשל - הם משחקים מסובכים מאוד, הם מצילים את מלוא אפשרויות העבודה עם מחשבים כדי ליצור משחק מהיר ומעניין. לא הייתי ממליץ שתנסה להתחיל במשחק מסובך כל כך. אולי כדאי שתנסה משהו פשוט יותר, בתור ניסיון ראשון? בכל מקרה, התוכנה בוודאי תעזור לך ללמוד כיצד לתכנת משחקים וכיצד לעבוד עמם. כך שהייתי ממליץ שתיגש לחנות מחשבים כלשהי ותבקש אותה מהמוכר. אם היא איננה על המדף באותו היום, תוכל תמיד לגלות בחנות אחרת או לבקש שהתוכנה תוזמן במיוחד עבורך.

**עידן ויצמן מכפר סבא קנה מערכת מחשב משוכללת וחדישה. אבל איך למזל הרע! "המחשב עבד שבוע ואחר כך כמה זמן הדלקתי אותו והופיע ההודעה DOS VIRUSIN". מה הבעיה?**

ובכן, הודעה זו נראית מחשידה מאוד - ייתכן שיש במערכת שלך וירוס. אם כן, תוכל לגלות לרכוש תוכנת חיסול וירוסים (תוכנות אלה נמכרות בכל חנות מחשבים). מצד שני, ייתכן שההודעה לא הועתקה

איתי דושי נתקל בבעיה מעשית. "האם העברת תקליטונים בקרינה - כמו קרינת בדיקה ביציאה לחו"ל - הורסת את המשחק או את התוכן שבתקליטון?" תלוי בסוג המכשיר דרכו עוברת תבילת התקליטונים. על כל המכשור הקיים כיום בשדות התעופה מצוין במפורש שאין כל פגיעה בהעברת מדיה מגנטית (כלומר תקליטונים או קלטות שמע או וידאו) דרכם. אם אתה מתבקש לעבור מבעד למכשיר ואינך רואה הודעה מפורשת על כך, רצוי שתשאל את המפעיל. אולי הוא או היא יסכימו שתעביר את התקליטונים מסביב למכונה. בכל מקרה, לא תיתקל בכל בעיה כזו בעת המעבר בנתיב - בדקתי זאת מספר פעמים.

**כותב יונתן דקל ממושב נווה ירק: "ראיתי את משחק המכונה The Final Fight בגרסה למכונות נינטנדו. האם יש את המשחק הזה ל-PC? אם כן, היכן אוכל להשיג אותו?"**  
צד לי לבשר לך על כך, יונתן, אך אין לך מזל. לא זו בלבד שאין גרסה של המשחק למחשבי PC, חברת נטרה, יבאנית נינטנדו בישראל, סיפרה לנו שהיא אינה מיבאת אותו ארצה. הם אוטרים שהמחיר גבוה מדי ושאולי יביאו אותו כאשר המחיר ירד.

**אור קובץ מראשון לציון הוא אחד מה-WIZ-ים הרבים שהתלהבו מרעיון**





צפיפות גבוהה 5.25" - וקיימים גם מחשבים חדשים וניסאים הפועלים עם תקליטוני 3.5"

### הביצה והתרנגולת

תקליטור בודד, היכול להכיל כ-600MB, הוא הפתרון האלגנטי. אך לא להרבה יש כונן תקליטורים ומעט אנשים מוכנים לרכוש מכשיר זה עד שתהיה כמות מספקת של תוכנת CD. מצד שני, בתו התוכנה לא ייצרו תוכנת CD עד שירכשו מספיק כונני CD.

בעייה זו, המשוכלבת עם מחירי הגבוה יחסית של כונן תקליטורים, הביאה לידידה בפופולריות של כונני CD. הכללת ה-CD-ROM בתקן ה-MPC היא השיטה בה מקוה התעשייה להעלות את מכירות הכוננים ולהבטיח ללקוחות שכונני התקליטורים שהם רוכשים יהיו תואמים מלאים לתוכנות.

התאימות חשובה מפני שלא כל הכוננים מיוצרים בדרך דומה. אתה עלול למצוא שהכונן שלך לא יתאים לתקן ה-MPC. בין שאר הדרישות של ה-MPC, על הכונן להעביר נתונים בקצב של 150K לשנייה חומן חיפוש ממוצע של פחות משנייה. ישנם כוננים שפשוט אינם מהירים מספיק. אבל למה זה טוב? דוגמאות לזהות בחורש הבא.



המחשב יספול בגרפיקה, מוסיקה וקולות דיבור בדיוק כפי שהוא עוסק היום במלים ומספרים. מחשב MPC יוכל לשמש בבית לעיבוד תמלילים, תקשורת, הלחנת מוסיקה עיצוב וגרפיקה, משחקים, לומדות, הוצאה לאור, עריכת וידאו, תכנות, צפייה בטלוויזיה רגילה וקליטת שידורי רדיו ועוד דברים שיומצאו. במחשב האידאלי יינתנו כל שירותים אלה במחיר סביר ובממשק משתמש קל ופשוט.

"מולטימדיה" היא באמת מלה

סופר-WIZ-ית, אך היא מתארת את הצעד ההגיוני הבא במחשבים אישיים. הדבר דומה להתקדמות ענף הצילום. הסיפור התחיל כשיקופיות ועבר לסרטים אילמים, לסרטים מדברים ושרים וכיום מכיר כל אחד מצלמות וידאו לשימוש ביתי, שהן צבעוניות, מדברות ועולות בהרבה על הצויד שעמד לרשות חלוצי הצילום.

שלא כמו בסרטים, מחשבי מולטימדיה הם אינטראקטיביים ודורשים מכל אחד לצייד את בית הקולנוע הפרטי שלו. כדי לודא שהצויד של כולם יהיה תואם היה צורך בתקן. כיוון שמחשב המולטימדיה האידאלי עוד רחוק מאיתנו מרחק כמה וכמה שנים, היה על היצרנים להתפשר. לא במקרה IBM ומיקרוסופט ביססו את תקן MPC על מחשבי ה-PC הרגילים, השולטים במיחשוב האישי.

בחירה זו מאפשרת שימוש באוסף העצום של תוכנות PC שכבר קנו משתמשים רבים, וגם מאפשרת לאנשים רבים לעדכן את המחשב הקיים שלהם ולהפכו למחשב מולטימדיה ללא הוצאה ניכרת - ושני יתרונות אלה משמעותיים ביותר:

כדי להפוך מחשב PC רגיל ל-MPC, אתה זקוק לכמה שיפורים. להלן הדרישות המינימליות של תקן ה-MPC:

- ★ מעבד 80286 ומעלה, הפועל במהירות של לפחות 10 MHz
  - ★ 2M זכרון או יותר
  - ★ דיסק קשיח בנפח של 30M ומעלה
  - ★ כונן תקליטונים 3.5" 1.44M
  - ★ כונן תקליטורים (CD-ROM) מהיר
  - ★ מתאם תצוגה VGA
  - ★ כרטיס קול תואם MIDI
  - ★ מקלדת 101 מקשים ועכבר בעל שני לחצנים
  - ★ חיבור לגייסטיק, כניסת מיקרופון, רמקול חיצוני או אחניות
  - ★ DOS 3.1 ומעלה עם גרסת CD-ROM
  - ★ תוכנת החלונות Windows 3.0
  - ★ תוכנת Multimedia Extension 1.0.
- ברור שתקן זה רחוק מאוד ממחשב המולטימדיה האידאלי. המעבד והמהירות כבר היום נשמעים די בלתי מעורבנים. כאשר אנו שומעים על כל כך הרבה מחשבי 80386SX 16 MHz, לפיכך עדכנה מועצת

מאת ד"ר WIZ

## מולטימדיה

## - הנה זה בא

שרטון אך תקן ה-MPC שרד, בחלקו בגלל תמיכת התעשייה סביב וחלקו בגלל ארגון מפתחי התוכנה (SPA) שלקח את תקן ה-MPC תחת כנפיו. ארגון זה הוא גוף רשמי ומשום כך הצליח להחזיק בחיים את התקן המוצלח, MPC.

אבל מה זה בדיוק מולטימדיה? זהו למעשה מחשב PC המצויד בזיכרון גדול מספיק, מעבד מהיר מספיק, אמצעי אחסון נתונים נרחב מספיק וכישורי גרפיקה וציליל מעודנים שמאפשרים להגדירו כמחשב מולטימדיה.

אבל שאלנו כבר כמה פעמים: מה זה מחשב מולטימדיה? זהו מחשב רב עוצמה שיכול לטפל במדיות שונות - באנימציה מלאה, גרפיקה באיכות גבוהה ביותר וציליל סטריאו באיכות קומפקט-דיסק.

WIZ

## על המקלדת

מאת ד"ר WIZ

שימו לב וויזים - המלך החדש מגיע! בתחילה היה ה-DOS הישן והטוב, אחריו חלונות, או הגיח OS/2, שוב חלונות ועתה MPC, או בשמו האחר מולטימדיה. מתי יהיה לזה סוף?

כשמופיע בשוק תקן חדש עליך להחליט, כצרכן, באלו דברים כדאי להתעדכן ומה להתעלם. במקרה של MPC (Multimedia Personal Computer) חייב כל WIZ שהוא שחקן רציני לשקול ברצינות התאמה לתקן החדש - כי כל חברות המשחקים הרציניות בעולם כבר מכינות את נסאות משחקי המולטימדיה שלהם.

לדוגמה, חברת לוקאספילס הוציאה גרסת MPC של המשחק LOOM עם גרפיקת VGA 21-1 דמויות מדברות. חברת

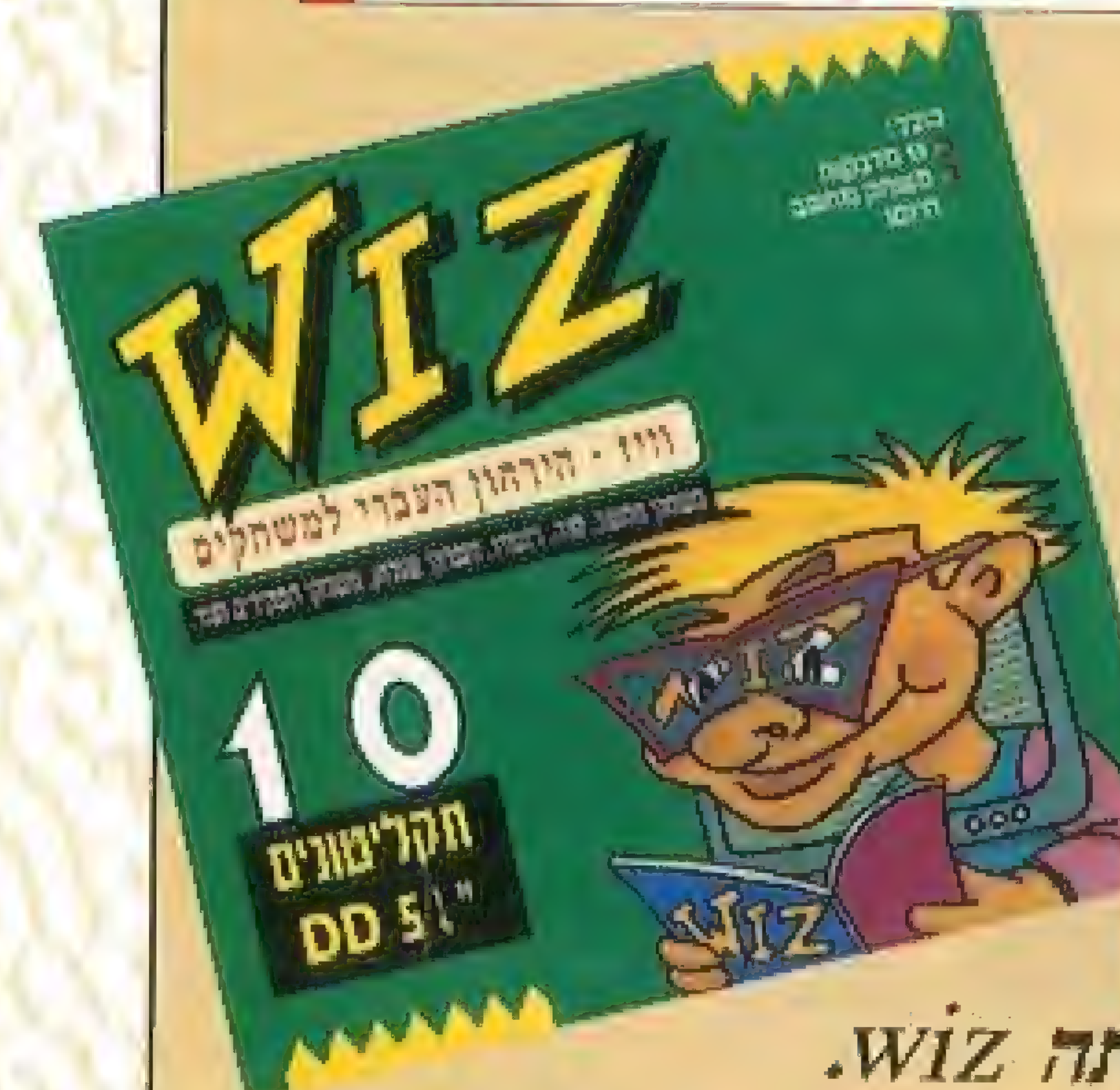
סיירה יצאה בגרסת MPC לקינג קוסט 5 שבו ישנם כ-50 קולות שונים. אינטרפליי יצאה בגרסת MPC של קרב השח-מט המציעה ציליל באיכות תקליטור וקומפקט-דיסק, גרפיקת סופר VGA ומדריך תוכנה מלא לשח-מט המסביר תנועת כל כלי. בקרוב תצא לאור גרסת VGA 256 צבעים של המשחק הרפון עם ציליל משופר, לפחות קרב אחד ועורך מסכים, בקרוב גם ימכרו בארץ גרסאות MPC של מעברות החלל וקונן מקימריה.

### מעט הסטוריה...

MPC הינו תקן חדש של תוכנה וחומרה שהוכרו על-ידי מיקרוסופט ו-IBM בסוף 1990, מספר חודשים לפני סוף הרומן בין IBM ומיקרוסופט. הנישואין אמנם עלו על

# ...אז אתה WIZ

WIZ-ים אמיתיים משחקים אותה עם תקליטוני WIZ!



- 10 תקליטונים מאיכות משובחת!
- 15 מדבקות מרהיבות עם דמויות WIZ-יות למחברות ותקליטונים!
- 1 משחק מחשב חינם בכל קופסה!



אם אתה קונה תקליטוני WIZ - אז אתה WIZ.





שם את אבן החן בתרמילו. כעבור זמן מה אומר השורש של אותו השחקן "אתה שומע בום עמום מכיוון הגובלינים..."

#### התפוצץ מצחוק: דן ברוקוביץ'

שימו לב: לא נפרסם מכתב רק בגלל שהכותב מספר לנו שהוא אוהב את הירחון. אנחנו שנחים שכל כך הרבה מכם אוהבים לקרוא את WIZ וגם עובדים קשה כדי ליצור ירחון מעניין ומנהל. אבל אהבה היא לא סיבה מספקת לפרסום מכתב... אנא חישבו לפני שאתם כותבים והעבירו ביקורת בונה, הציעו הצעות, ספרו על חוויות ואז נשמח ביותר לפרסם את דבריכם. מפאת קוצר המקום אנו מצטטים לפעמים רק חלק מהמכתב שקיבלנו. אל דאגה - אנו מבטיחים לשמור על המלקים החשובים ביותר שבנו.



דבורים: חסל את הציפורים כשהן באוויר: איש האוויר הוא רובוט מיוחד מאוד. הוא מרחיק אותך ממנו בעזרת המאוורר שלו, ויורה בך. עולם המחץ: היוזר מהברגים שיוצאים מהצינורות. עלה במעלית ובסולמות עד שתגיע למלכות. באשר לרובוט הענק, ירה פעמיים בראשו. אבל היוזר הקוביות יעופו עליך. בחלק מהעולמות תפגוש את ברום, אחייך הרשע. השתדל לאסוף מיכלי כוח בשביל הכלב שלך.

#### שיחק ושלח מכתב: דן בורשטיין

##### שלום!

יש לי מספר הצעות לתימונים במשחקי תפקידים. איך להשתמש במגפי אלפים? אני נכנסתי לתוך חדר מלא בחמישים גובלינים והובנולינים. כשהייתי נעול במגפי אלפים. ביצעתי בריקת שקט מוצלחת, הסתבר שהם ישנו, שלפתי פיגיון ושחטתי את כולם! ישנם שני שימושים מעניינים ללחש "כדור אש מושהה". הראשון: נפגשתי עם ענק גרגטואה במאורה שלו. הוא עמד להרוג את כל החבורה שלי והוא צחק. כשהוא פתח את הפה שיגרתי את הכדור (שדומה לאבן חן קטנה) לתוך פיו. כעבור כמה סיבובים הענק התפוצץ לרסיסים. השימוש השני: קוסם לאחר קרב. עם מספר מועט של נק"פ שנשארו לו, פוגש בחבורת גובלינים ואני ממש שונא גובלינים! ואין לו כוח להילחם בהם. מה יעשה דרי בתיאור הלחש כתוב "אבן חן אדומה משוגרת לעבר המקום שהקוסם מצביע עליו". אז הוא שם את "אבן החן" בידו ומציע אותה בתור "שומד" לגובלינים. כדי שיעזבו אותו במנוחה. במקרה בו השתתפתי קיבלו הגובלינים את השומד והלכו לדרכם, לא לפני שמנהיגם

במכוניתו המפוארת והארוכה ובעלת 11 דלתות! והביא לו מכתב האומר "הנך חייב להחזיר לי את כספי עד הלילה, ולא נפרק את הקרקס ונבנה במקומו גורדי שחקים". מנהל הקרקס לא ידע מה לעשות וגייס ליצן וזה אתה! להשיג את הסכום הנדרש. פה מתחיל המשחק.

בהמשך מתפתחת העלילה. מנהל הבנק שוכר לעצמו ליצן. שיכשיל את הופעת הקרקס באותו הערב. לאחר סיום המופע יופיעו 5 שופטים מוזרים, שיעניקו לך סכום כסף, בהתאם להישגך ולהצלחתך במופע.

#### שיחקו ושלחו מכתב: אופיר אפשטיין ושמעון יוסף מאהרה

##### מנה מן 2 לגייס-בוי

מנה מן 2 הוא משחק מוזר. יש בו מאפיינים ממנה מן 2 המקורי וממנה מן 3. יש בו שמונה בוסים: האיש הקשה, איש המגנט, איש המחט, איש האוויר, טיפ מן, איש המחץ, איש המתכת ואיש העץ. כדי להגיע לדיר וילי צריך להרוג את כולם. להלן סקירה של ארבע מהעולמות: עולם המתכת: כאן תצטרך להפגין מיומנות גבוהה מאוד. היוזר מהיצורים האיטיים. אם תתקרב, תתחדש... אחר כך יש קוצים שמועכים אותך... לא נעים. איש המתכת זורק עליך מסדרים עגולים. קפרן ותירה בו. עולם העץ: השלב מתרחש באיזור היער. ארנבים זורקי ברקים, חתולים יורקי אש ועטלפים הם רק חלק מהעולם הקשה הזה. איש העץ מפיל עליהם ומעיף אותם עליך. אל תוותר! עולם האוויר: ממלכת האוויר היא תופעה מפליאה. כמה עננים! אל תפתר כשתראה פרצופים מאיימים באוויר. רק היוזר מהקוצים שלהם. היוזר גם מהציפורים: הן מעיפות עליך כוורות



משטרתית של סיירה. הוא כולל תוכנה התקנה, המכוונת אותו למחשב ולמסך שיש לך. המשחק מתאים לכל המסכים (עד VGA), הפועל באיכות גבוהה במיוחד. המשחק דומה מאוד לחקירה אמיתית. הוא כולל רציחות, בריחות, עדויות לרצח, עדויות לגניבה, גניבת מכוניות וגם מסעדות, תחנת משטרה, כלא, גנים ציבוריים ועוד. מטרת המשחק היא לתפוס פושע המכונה "מלאך המוות" (כמו בחקירה משטרתית 1). שמו של הפושע

Jessy Bains

העניין נראה פשוט אך הוא מסתבך יותר ויותר כאשר מתבצעות גניבות ורציחות שלפיהם תוכל להגיע ועל ידי חקירה משטרתית) למקום מחבואו של מלאך המוות.

במהלך המשחק מנסים גם להתנקש בחיך ואתן רק טיפ קטן, כדי שלא יהרגו אותך: בתחנת המשטרה צריך להתאמן במטווח ולקחת תחמושת. את המטווח כבר תמצאו לבד.

אפשר להפעיל את המשחק מתוך תקליטונים, אבל מומלץ מאוד לעשות זאת עם כונן קשיח.

#### שיחק ושלח מכתב: קובי פרלמוטר

מפתח תקוה

##### הקרקס: Fiendish Fredy's

הקרקס הוא משחק מבית Mindscape, בו אתה משחק בתוך ליצן העובד בקרקס המקומי. בעל הקרקס הוא איש לא מוצלח, שחייב הון למנהל הבנק. גודל ההון שהוא חייב הוא \$10,000. מנהל הבנק ציפה שבעל הקרקס יחזיר לו את כספו תוך זמן קצר - אך העסקים אצל מבעל הקרקס התפקשו, והוא לא עמד בהחזר החוב. למנהל הבנק נמאס לחכות לכספו והוא התיאש. הוא נסע לבית בעל הקרקס

האחרון יצרו אוספים של משחקים ישנים, שנכתבו כאשר מחשבים כמו שלכם היו שיא השכלול. אתה מחבילת המשחקים מכונה Phantasia Bonus Editions: זה אוסף של שלושה משחקי תפקידים קלאסיים, שנכתבו בין השנים 85-88 על ידי חברת SSI. שכתבה לאחרונה את עין הבורה, בין היתר. בחבילה כלולים המשחקים הבאים: Phantasia I, שיצא בשנת 1985 והיה להיט ענק. במשחק תרכיב קבוצת הרפתקנים בת שש דמויות מתוך שמונה גזעים וששה מקצועות. שיטת המשחק מזכירה את MERP-1 Rolemaster, אך אינה פועלת בדיוק לפי כללים אלה. מי שינסה להזין למחשב את הטבלאות של Rolemaster בחיים לא יגיע לסופה.

The Wrath of Nikodemus - במשחק הראשון חוסל שלטונו של ניקדמוס באי גלגור, אבל לא כל הצרות נגמרו. הלורד האפל אכן חוסל, אבל ניקדמוס עדיין חי ומנסה לכבוש את כל העולם.

Questron II: משחק זה אינו שייך לסדרה של שני המשחקים הקודמים. כאן אתה משחק כגיבור יחיד ומטפל בכוחות קסם, קונה ציוד, קסמים, נק"פ ואני לא מבין איך אפשר לקנות נק"פ אבל עובדה שאפשר.

המשחקים מהנים מאוד למי שלא אכפת לו מהגרפיקה האיומה ומאיכות הצליל הנלווה ולמי שיש מחשב ענתיקה. המשחקים מומלצים במיוחד למי שיועד אנגלית טוב ואוהב משחקים שרורשים הרבה מחשבה. הם אינם מיועדים למי שמחפש רק משחקי אקשן בשביל להרוס את המקלדת, לחסל את הגויסטיק ולצ'ק'מק את העכבר.

#### שיחק ושלח מכתב: אייל פיינגרש

##### חקירה משטרתית 2

המשחק הוא השני בסדרת חקירה

רשות הדיבור ל-WIZ-ים עצמם! בחודשים האחרונים אספנו מכתבים רבים ומעניינים, שיעניינו בוודאי גם אתכם.

#### ל-WIZ שלום וברכה

אני מעוניין לחלק עמכם ועם הקוראים מספר רשמים מהמשחק Wolfenstein. המשחק מיוצר על ידי החברה ID-Software, שיצרה את Commander Keen, Dave ועוד. הגרפיקה היא תלת מימדים וברמה מאוד גבוהה. בעלי ה-VGA יתנו במיוחד, כמו גם בעלי כרטיסי קול מתקדמים.

בתחילת המשחק תעמוד מעל גופת שומר נאצי, שאקדחו בידך. אתה לא יודע אם שאר השומרים לא שמעו את הצעקה מקפיאת הדם. אתה נמצא בתוך מרתף במעמקי הסירה הנאצית וממתין לביצוע השלב הבא בתוכנית הברחה.

עומדים לרשותך סכין, אקדח ושמונה כדורים. כל שנותר הוא לאחל לך בהצלחה. המשחק בנוי מתשע קומות ונאפשר לשחק בארבע רמות קושי. כל קומה בנויה בצורת מכון המכיל מספר חדרים ובכל חדר תגלה דבר אחר: באחדים תמצא אוצרות שונים ובשאר אוכל ותרופות, שיוסיפו לך כוח.

ברוב החדרים משוטטים חיילים חמושים. כל חייל שתהרגו יוסיף לך מחסנית, אבל כדאי שתיוודע בקומות העליונות - שם תפגוש חיילים חמושים במקלעים וכלבים משוטטים. בכל קומה נמצא מפתח זהב, בעזרתו תוכל לעבור שולבים.

#### שיחק ושלח מכתב: אורי שטרן

##### למערכת WIZ שלום רב

בשורה טובה לבעלי מחשבי ה-XT, שמתאמלים עם CGA ורמקול פנימי: בזמן





משחקי  
תפקידים

## מלחמת הכוכבים

ומעביר: במקרה כזה כדאי שתוודע מראש  
ההתנהגות בעת סכנה...

כללי התנהגותם של דמויות בעלות  
אפשרות להפעלת הכוח נקבעים על ידי קוד  
הנידוי. אם תפעל בצורה שאינה מתאימה  
לקוד זה, תקבל נקודת אופל. לא קל לעמוד  
בתנאים אלה:

- ★ אסור לך להרוג, מלבד כהגנה עצמית  
או בעת הגנת אחרים.
  - ★ אסור לך לפעול בצורה שתעניק לך  
מותרות, עושר או עוצמה.
  - ★ אסור לך לנהוג בדרך מסוימת מתוך  
שנאה, כעס, פחד או תוקפנות.
- נותיר אתכם עם המשימה הנעלה. הכוח  
יהא עמכם - ודרך צלחה.

שחקנים באותה הקבוצה יכולים בהחלט  
לבחור בדמות מאותו סוג. לאחר שכל אחד  
מהם יגדיר את האופי של הדמות, הרקע  
המשפחתי שלה ומאפייניה המיוחדים, לא  
יהיו הדמויות דומות במיוחד. מצד שני, כדאי  
ליצור קבוצה מאוזנת. לכל דמות כשרונות  
ומיומנויות שונים וכדאי להרכיב יחדיו  
קבוצה חזקה.

אחד החלקים החשובים ביצירת קבוצת  
משחק הוא תהליך ההחלטה על הקשרים בין  
הדמויות. כיצד נפגשות כיצד חברו יחד?  
מי הם החברים הטובים ומי אינו סובל את מי?  
כדאי להשקיע זמן בהחלטה על כך. אולי  
אחת הדמויות קרובת משפחה של דמות  
אחרת? אולי נמצאים בקבוצה אמה ובן?  
ייתכן שמערכות היחסים הם של עובד

הצטרפו לכוחות הטוב ועשו צעד  
ממשי לשיפור מאזן החיים ביקום

האם אתם מוכן להצטרף למלחמה בין  
הטוב לרשע? שדה הקרב הוא היקום כולו  
ורק התסריט הראשוני נכתב בסדרת סרטי  
מלחמת הכוכבים. במשחק זה תשחק את  
דמותו של אדם (או יצור) החי ביקום מלחמת  
הכוכבים ותיאבק מול עוצמתה המבהילה של

האימפריה  
הגלקטית.

כלי הרכב  
שלך יהיה חללית  
שנעה מהר יותר  
מקרני האור, כלי  
הנשק שלך יהיה  
אקדח לייזר, האם  
תוכל להביס את



לוחמי הסער של האימפריה ולהפעיל את  
"הכוח", המאחד את כל היצורים החיים. אתה  
חי בגלקסיה בת מיליארד כוכבים וסביב כל  
אחד נעה מערכת שמש מושלמת, בעלת  
סכנות ופלאות משלה. היקום כולו מלא  
סכנה. כוחות החופש נאבקים מול כוחות  
הדיקטטורה. אם תהיה אמין ובנוך תוכל  
להצליח בדרךך - כי הכוח תמיד יהיה אתך.

בניית דמויות ביקום מלחמת הכוכבים  
נעשית בבחירה מתוך 24 דמויות מוכנות.  
תפקידו של כל שחקן להעניק לדמות שבחר  
אופי והיסטוריה, לדוגמא. אם בחרת בדמות  
של מבריו (כמו האן סולו), שודא מבריו רב  
מעללים וכישרון תוכל להגדיר את הסיבה  
לבחירת המקצוע (כספי כסף קל) ואת  
המאפיינים המיוחדים את הדמות שלך. שני

## ספור מביש:

תשנ"ג  
92/3

מבצע השנה:  
67 פרסים  
יום פרס  
ועוד קצת!



חדש!

השנה יומן "כולנו"  
גדול, בכריכה קשה  
ובצבע מלא!

יום-יומן כלנו של צ'סטר צ'יטה



היומן הכי מזניב בעיר!

מבצע מיוחד!

15 ש"ח (+ 3 ש"ח דמי משלוח)  
במחיר 22 ש"ח

בעריכת אורן צינליון  
יום-יומן "כולנו" - היומן שיוזניב לך את השנה

גם השנה, כמו כל שנה, יהיו כאלה בנחתה שישבו עם היומנים הרגי  
לים, המשעממים, היומנים של כל שנה, ויהיו כאלה שיוזניבו לעצמם את  
השנה: יהיה להם "יום-יומן כולנו של צ'סטר צ'יטה".  
ביומן כולנו יש כליך הרבה הפתעות: מדבקות (המוון), מערכת שעות,  
ציטוטים בחינם, המון מתנות, הגרלת פרסים ענקית, והכי חשוב: קטעים  
וסיפורים שצ'סטר כתב בעצמו, שבשום יפילו אתכם מצחוק - איך צ'סטר  
מבקש שליחה, מדריך תירוצים ממורה, צ'סטר מראיין את עצמו, עיצות  
צ'סטר לשיעורים משעממים, מדריך צ'סטר לעבודה בחומשים, תולדות  
הציטה המודרנית, איך צ'סטר מסדר את החדר, מדריך צ'סטר לחולה  
המצוי, צ'סטר מויעץ מה לקנות מתנות בימי-הולדת... אוי, הרשימה כלי  
כך ארוכה וצ'סטר, כרגיל, כליך מצחיק ויש המון קומיקסים של צ'סטר  
ובדיחות של צ'סטר וציורים...

לכבוד: מערכת "כולנו", בית מורמה, דרך בריצבי 64, תל-אביב/68104  
מה: שלכולם תהיה שנה מזוהה ולי לא שלחו אלי מיד את "יומן-יומן כולנו"  
של "צ'סטר צ'יטה" לביתי, במחיר מבצע מיוחד לקוראי "כולנו".  
□ רצ"ב צ"ק ע"ס 18 ש"ח לפקודת "כולנו" והמחיר כולל דמי ארובה ומשלוח.  
□ להזמנת כרטיסי אשראי: 03-5180874.  
פרטי האישיים: שם פרטי \_\_\_\_\_  
משפחה \_\_\_\_\_  
כתובת מלאה \_\_\_\_\_  
ניל \_\_\_\_\_

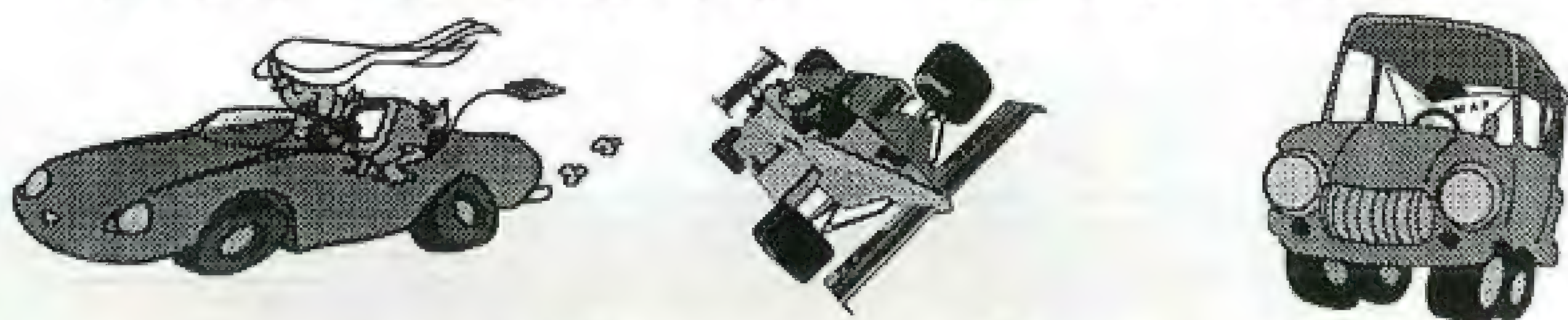


# האולימפיאדה בישראל

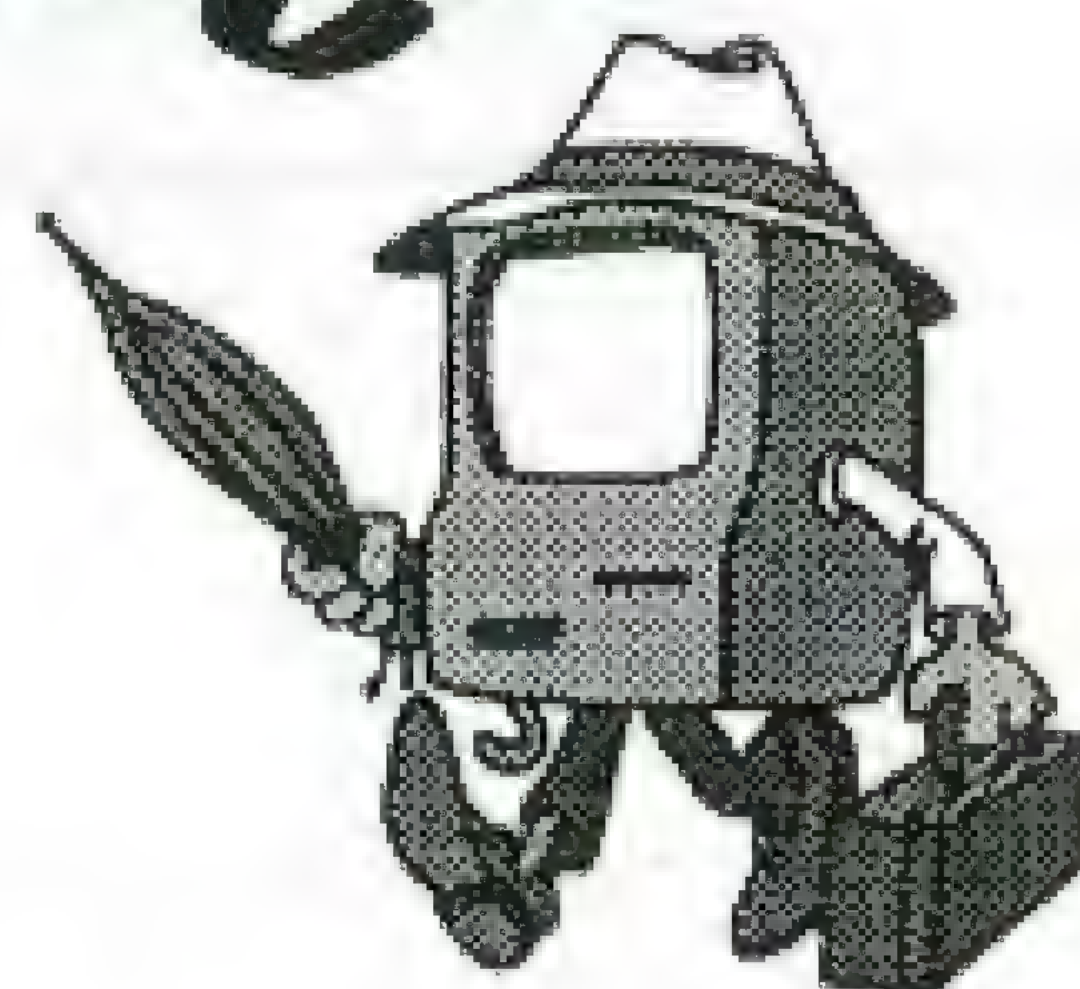
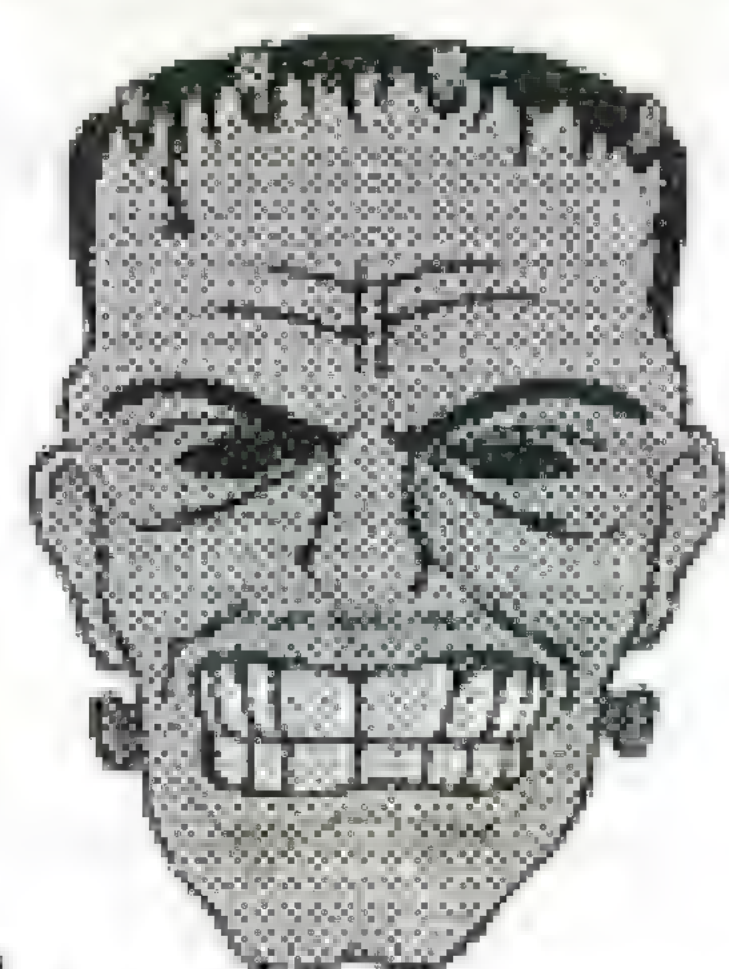


השתתף באולימפיאדת  
משחקי המחשב 1992

## מרוצי מכוניות



## סגה / ניוטון



**אנשים ומחשבים**

ת.ד. 11616, ת"א 61116 פקס 295144 טל 295145

שמי

כתובתי

טלפון

פקס

מקצוע

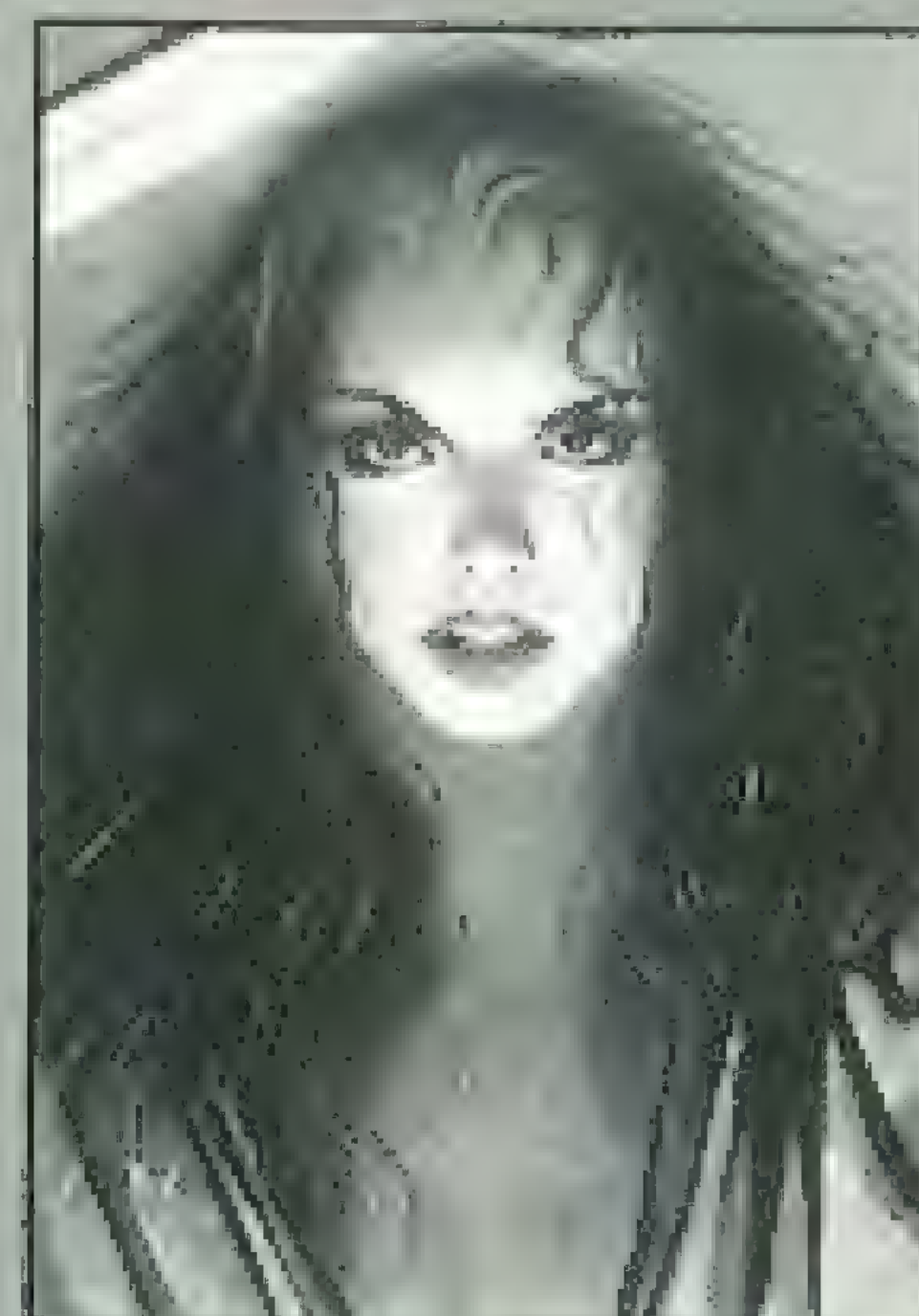
בי"ס

מקום עבודה

מתחרה במשחקי

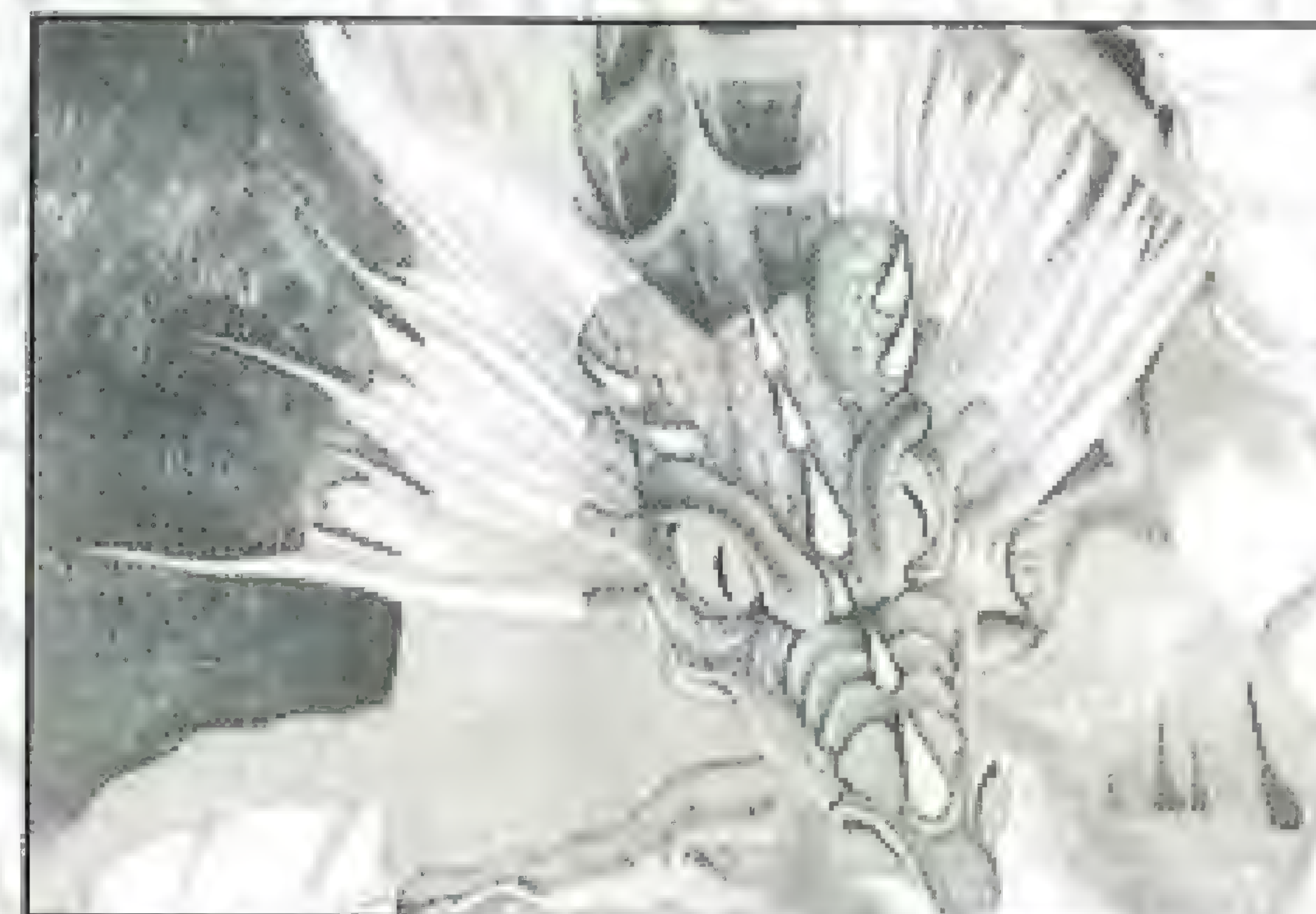
תוצאות שיא שהשגתי

## שיחות עם מורגן לה פיי



מהתיק השחור ואספה את שיערה השחור, אחרי שהכריזה אותו ביסודיות במכרשת שחורה. אולי היא ניסתה לעשות עלי רוסם. משהו שעבר לידינו על סקטבורד נתקע בעמוד. ה-D&D הוא חלק מעולם ה-D&D, שייך לסדרת רשומן ומתאר חלק גדול וחשוב מאד מעולם מוכר זה: אימפרית תיאטרי ואימפרית אלפאטיר. זהו הרשומן המפורט ביותר וזו הסיבה לכך ששמו אותו בקופסה. ה-TOME OF MAGIC הוא ככלל לא ערכה, הוא ספר חוקים המרחיב את שיטת הקסמים של ה-AD&D ומוסיף עוד ספרות קסמי כהנים ועוד אסכולות קסמים חדשות לקסמים. אישית לדעתי הדבר הטוב ביותר בו הוא ה-ELEMENTALIST, קוסם מומחה חדש

מאת ערן בן סער  
יום שישי, אני על המיטה קורא ספר חדש כשלפתע קוראת בת-קול בתוך ראשי: "ערן? אפשר לטלפרט?"  
למורגן ולי יש הסכם, שנחתם בנסיבות שלא אפשר כאן: היא כבר אף פעם לא שוכחת לשאול אותי לפני שהיא מגיעה בטלפורטציה.  
"כן מורגן, אני לבוש". קצת עשן, הבוק של אור ירוק ורעש של ברק מרוחק. "מורגן, מה אני עושה בדיונוני סנטר?"  
היא טלפרטה אותי.  
"סתם, לא יכולתי להגיע לפגישה שלנו היום, אז הבאתי אותך אלי".  
אם הייתי אומר לה שבה במידה היתה יכולה היא לטלפרט אלי, היתה הופכת אותי ללסאה. עזבתי את הנושא. לא, זה לא עובר מחר, על אף השמעות.  
"אבל מורגן, המכתבים שקיבלנו לא עלי".  
מורגן הוציאה את ערמת המכתבים מהתיק השחור שלה והגישה לי אותם, חיוך על פניה. רטנתי לעצמי ועברתי עליהם. מה כבר אפשר לעשות עם בחורה כזו? "הנה אחד מעניין, ניר עמיאל רוצה לדעת: "מה היית עושה אם היית שבויה אצל דרקון אדום?"  
"סטייק".



"מורגן! תמחקי את החיוך הרעב הזה מהפנים שלך! תעני בדצינות, הבן-אדם תקוע".

"טוב, הוא לא ציין אם הוא קוסם, לוחם, כהן או מה לא; אני אתן תשובה שתתאים לזרם הדמויות: דברו איתו". היא זרקה מבט רעב לכיוון הפיצריה. "דרקונים הם יצורים נבונים מאוד ועם הזמן שכל אפשר לבלבל אותם עד שיחשבו שאתה רזה, לא טעים, ידיד טוב, מביא יותר תועלת בעודו בחיים ומה לא. רק שייחור, כי דרקונים, ובמיוחד האדומים, ערמומים יותר מרוב הפוליטיקאים שלכם".

מורגן התיקה מבטה מהעוגות שבקונדיטוריה והתרכזה בערימת הגלויות שבידי.

"הנה, גם בזה יש טעם: נתי פינקסון שואל מהן הערכות DAWN OF THE EMPERORS ו-TOME OF MAGIC ולאזה סוג משחק הם?".

מורגן הוציאה גומיית שיער שחורה

העוסק ביסודנים, היה לי ידיד טוב שעסק בזה".

מלצרית אחת נגשה אלינו בינתיים ומורגן התחילה למצוא פגמים בפיצה, בשולחן ובכל יתר רכיבי הפיצריה. הספקתי לבחור את המכתבים המעניינים יותר מבלי להשתות לאור מבטה המאיים. כשהמלצרית הלכה ואחרי שהצלחתי לשכנע את מורגן לא להצמיח לה זנב הפנתי לה אותם.

"עירן רוצה לדעת איפה אפשר להשיג את הקטלוג של TSR משנת '90? הלאה ובאיזה מחיר?"

מורגן נשאה עיניה אלי, מבלי להרים ראשה.

"זאת המחלקה שלך, לא?"  
"כן למעשה, אבל אי אפשר להשיג את הקטלוג הזה, לפחות לא לדיעתי, הדרך הטובה ביותר היא לפנות לכאן או למיצוב או ישירות ל-TSR ולבקש אחד. לא יודע



מאת עדי ורניק

## אור, חושך וגיאומטריה שימושית

להציג החוצה.  
עם הזמן למדו הקוסמים את כל השיטות שמניתי לעיל והמציאו שיטות כגונם. קוסמים אייבים המכונים בכדור החושך המתקרב לעברם יפוצצו כדור אש במרכזו, כצעד בסיסי להגברת הביטחון ושיפור המודאל. מה יעשה הלוחם המסכן? ישתמש בקסם חשיכה המוטל על גזיר עץ הקשור לחבל, ויגרוו אחריה את כדור החשיכה, כך שהוא יהיה בשוליו ולא במרכזו. וכ-12 מטר ממרכזו. כך יהיה חסין יחסית מפני קסמי פיצוץ נמוכי רדיוס, שהוטלו על מרכז כדור החושך.

אולי אינך אוהב להסתובב בעלטה מחלטה צור לעצמך קליפת חושך; החוק שתי מטבעות (אור וחושך) בעלי רדיוס פעולה זהה, במרחק זה מזה, כך תתקבל "קליפת חושך" בנקודה בה משפיע כדור החושך אך לא כדור האור. עוביה של קליפה זו יהיה במרחק בין מרכזי הכדורים, אך הלוחם שלנו יצטרך באור הגיל, משום ששני הקסמים מבטלים זה את זה.

קבוצה מוכנה היטב תוכל לבנות פנס חושך, זהו מטבע חושך, הממוקם בקצהו של חרוט אטום לאור, המפץ קרני חשיכה באלומה חרוטית, כך יוכל חציון זריו, הנצוי כקו הראשון, לכוון את פנס החושך אל פניו של הנובלן המסתער עליו והנובלן לא היה יפה מספיק להצדיק צפייה ממושכת בפניה. כעת יוכלו הלוחמים שבקבוצה לירות חיצים אל אותם חלקים גלויים לעין. על החציון לעקוב בזריזות אחר פניו של הנובלן ולכוון אליהם את אלומת החושך.

קסמי חשיכה מועילים גם כנגד יצורים שפניעתם העיקרית היא בראייה ולדוגמא, לטאת במילוסקו. במקרה כזה ניתן להילחם בעיניים מכוסות, אך למה להעניק לטאה יתרון לא הוגן? עדיף שהחשיכה תחול על שני הצדדים במידה שווה. קבוצה חזקה מספיק תוכל לגטרל את הלטאה, להכניס אותה לכלוב אטום וחזק ולהשתמש בה לשימושים רבים ומגוונים.



להסיל קסם חשיכה על חץ ולירות אותו על יצור משוריון היטב, במקרה זה יאפיל חץ החושך על ראייתו של היצור, מבלי שתהיה לו הזכות לגלגל גלגול הצלה - אפילו אם החץ נתקע בשריון ויש לחשב את דרגת השריון של היצור ללא התחשבות בערך המונע מגיעה.

במקרה כזה עלול להתעורר קושי קטן: כיצד יוכל הלוחם לכוון את החץ החושך, אם

שלום לקוסמים, לאנשי הזת ולחובבי התאוריה באשר הם.  
בזווית שעבר ראינו ואם תנאי התאורה אפשרו זאת) את התכונות הבסיסיות של קסמי האור והחושך השונים. כעת נדון בשילובים שונים של קסמים אלה ושל חפצים המקובלים בחיי היום-יום של הלוחם או הקוסם הממוצע.

קסמים אלה ניתנים להפעלה על ידי קוסמים ואנשי דת ברמות שונות. הם יוצרים כדור עגול של תאורה בעוצמה מסוימת, או לחילופין כדור חשיכה, בו לא ניתן לראות דבר. גם ראיית הלילה של גמדים, אלפים ומפלצות אינה מפלחת את החושך שנוצר בצורה זו.

ישאל הלוחם "אז מה אעשה אם לא משתתפים בקרב קוסם או איש קרבני" והתשובה היא: "הצטייד מראש". ניתן להסיל קסם אור תמידי או חשיכה תמידית על חפץ קטן ומטבע יתאם מאוד למטרה. אם תישא את המטבע המכושף בתוך שקיק אטום לאור (ולחושך) ותקשור אותו לתגורתך יהיה בידך כלי נשק נוח ומין לשליפה כעת קרב.

ניתן להשתמש במטבעות אלה בצורות שונות, כך לדוגמא, אין כמו שלילת מטבע חושך כדי לקלקל התקפה של יצור המסתער עליך מן האוויר, יצור כזה יצולל אל הלוחם חסר האונים אך יגלה פתאום שקשה לו לחשב את נקודת עצירת הצלילה, במיוחד אם אינו מצויד בעודי גיוס רדיו מתקדמים ואלה הם כחליל

תנאי טיסה מכשירים - וראו כתבה על כך בעמוד 17. מרבית העופות הדורסים, הדרקונים התוקפניים וחבריהם הטובים ייתקלו באדמה או פשוט יכרחו מהמקום, לפני ההתנגשות.

הסלה ישירה של קסמי אור או חושך על יצור מעופף, שנועדה כדי לעורר אותו, תהיה קטלנית למדי. היצור יתקשה מאוד בנחיתתו, ככל מקום בו ירצה לנחות. עם זאת הוא זכאי לגלגול הצלה, העשוי להציל אותו מהכורח לעוף עד שהקסם יסתיים.

קיים גם שימוש נוסף לקסמים אלה: ניתן

# WIZ... אז אתה

כל המיפוס - כל המשובות - כל המשתתפים - כל התחמוצים - כל המושגות - כל הכסף כל הזמן  
מנצי WIZ מקבלים את החזון הביתני, כדורא, ובהנחה משורה של יתרונות חבולות, עשה מנצי WIZ תהנה גם אתה מחבולות הבאות: \* קבר חולצת WIZ מחלוקה שכולם ידעו שאתה WIZ.

\* קבר במתנה את משחקי WIZ "מישועה סהלה" \* בכל חודש מוגרלים בין כל המנצים 10 משחקי מחשב מתנת באג גיימס

\* תוכל להצטרף ללוח המודעות האלקטרוני - ה-WBS \* בקרוב:

כרטיס חבר המקנה הטבות למנצי WIZ.

או למה אתה מחבול? עשה עוד היום מנצי ואל תסתכן בהחבוצה אפילו של גיליון אחד!



- \* אם אתה תקוע באי הקוסמים? לאהבה מנסה לחסל אותך - אז אתה WIZ
- \* אם אתה משחק במחשורת אוקטבה-סוניק - אז אתה WIZ
- \* אם לואיג'י זה אתה ומריו זה אחיך - אז אתה WIZ
- \* אם היית גמד לוחם ומצאת אוצר במאורת דרקון - אז אתה WIZ
- \* ואם אתה קורא את WIZ, הירחון למשחקים - אז בוודאי שאתה WIZ

בכל חודש יובטח לך גיליון חדש ונוצץ של WIZ, עם כתבות ומשחקים, מידע וחדשות על משחקי PC, סנה, נינטנדו, גיים בוי ומשחקי תפקידים לסוגיהם.

\* אם פיספסת גיליון כלשהו, תהיה זכאי להנחות גדולות ברכישת גיליונות העבר.

**לכבוד WIZ מחלקת המנויים**  
**ת.ד. 1409 בני ברק**  
ברצוני לחתום על מנצי לירחון המשחקים WIZ (12 או 24 גליונות) - הקף בעיגול, ולקבל משחק מחשב וחולצה ויזית במתנה.  
☐ אני מנצי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת  
שם פרטי ומשפחה \_\_\_\_\_  
תאריך לידה \_\_\_\_\_  
רחוב \_\_\_\_\_ מספר \_\_\_\_\_

עיר \_\_\_\_\_ מיקוד \_\_\_\_\_  
טלפון \_\_\_\_\_  
מבקש/ת להיות מנצי מגיליון WIZ מס' \_\_\_\_\_  
☐ מצורפת המחאה על סך - 140 ש"ח במזומן עבור 12 גליונות.  
☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 24 גליונות.  
☐ הודאת חיוב בכרטיס אשראי (הקף בעיגול) וזהו / ישראלכרט / דיניגר  
שם בעל הכרטיס \_\_\_\_\_ מספר ת.ז. \_\_\_\_\_  
כתובת עד \_\_\_\_\_  
מספר כרטיס \_\_\_\_\_  
חתימת בעל הכרטיס \_\_\_\_\_  
• החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 35 ש"ח עבור 12 גליונות, סה"כ - 140 ש"ח  
• החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 60 ש"ח עבור 24 גליונות, סה"כ - 240 ש"ח.  
מבקש/ת לקבל חולצה ויזית במידה \_\_\_\_\_  
M I



# HERO SYSTEM

## גיבור המשחקים

משחק תפקידים בכל מקום  
- בכל עידן - בכל טכנולוגיה  
- בכל רמת כוח - עם כל דמות  
שרק תרצה - שיטת משחק רב-  
עולמית ובין תחומית,  
למתקדמים

מי שביקר הקיץ בחנויות העוסקות במשחקי תפקידים, שם לב לקבוצה קטנה של מוצרים חדשים, שהופיעו לראשונה על המדפים. מהי שיטת הגיבור, הידועה באנגלית כ-Hero System? למה היא הגיעה ארצה? ולמה דווקא עכשיו?

שאלנו את היובאן וגילינו שההחלטה ליבא את שיטת הגיבור נבעה משני שיקולים: ראשית, ישנה קבוצה של שחקנים שדרשה במפניע שיטת משחק מציאותית ומתקדמת יותר מ-AD&D, שאינה כרוכה בכל כך הרבה טבלאות. שחקנים אלה פסלו את MERP של ICE. השיקול השני היה שיטת הגיבור היא שיטה אוניברסלית.

### מהי שיטה אוניברסלית?

שיטת משחק אוניברסלית היא שיטה שתשמש אותך למשחק תפקידים בכל מצב שהוא, בכל זמן, בכל מקום, בכל רמה טכנולוגית, בכל רמת כוח, הכל.

אם אתה רוצה לשחק במשחק ריגול - השיטה תתאים. אם בא לך לתפוס פרשעים בשנת 3072 - אפשר. אם ברצונך להטיל קסמים על דרקונים - יופי. אם רוחות רפאים הן הדמויות המובילות - הכל בסדר. אם סופרמן ובטמן אמורים ליצג אותך - אין בעיה. ואולי המצאת איזה רעיון מטורף אבל אף אחד לא בנה לפיו שיטת משחק? בחר בשיטה האוניברסלית. לא משנה מה אתה רוצה לשחק, תמיד תפעיל את אותו ספר חוקים.

### אז למה כל העולם לא משחק בשיטה אוניברסלית?

הסיבה לכך פשוטה: כדי לוודא שחוקיה של השיטה יתאימו לכל מצב אפשרי, יש לוותר על הפשטות שלה. ואכן, שיטת הגיבור מסובכת - ואיני רוצה להסתיר זאת מכם. קשה ללמוד אותה וקשה לזכור את חוקיה בעל-פה. מצד שני, אם תשקיע חמש שעות בלימוד ה-טה, לא תצטרך להשקיע שעותיים בכל אחד מחמישה משחקים שונים. כמו כן תוכל לשחק, ואכן תשחק, בסגנונות שונים.

הדבר תלוי בדרך המחשבה של השחקן. ישנם אנשים המשקיעים כסף רב ברכישת

כל מה שאפשר למצוא בנושא סגנון מסוים - למשל, Marvel Super Heroes, מתחום גיבורי העל. הם ישחקו רק משחקי גיבורי על, כל הזמן. כאשר מסתיימת מערכת משחק, נגיד הצלת העולם מידי גיזר איום. הם יבנו מערכה חדשה - וגם היא תשתייך לתחום גיבורי העל. וכך פעם אחרי פעם אחרי פעם. בסופו של דבר הם יהיו מומחים גדולים לסגנון הקומיקס אבל כשהשיטה תימאס להם, הם יצטרכו להשקיע כסף רב בשיטה חדשה.

מי שמשחק בשיטה אוניברסלית לא יסבול מכעיה זו. נגיד שהוא גמר מערכת גיבורי על. פתאום רוא נורא רוצה להיות אין ולשחק בעולם מדע-בדיוני. אין בעיה: יבנה דמויות, יבין הרפתקה, ויתחיל לשחק - מבלי לשנות כלל את החוקים. הגיון הרב מהווה ביטוח מפני השעמום. שימו לב, כל זאת בהשקעה מינימלית של ספר ההוראות: ומה בנוגע לאלה מכם שאוהבים לחזור כל יום הביתה עם מוצר חדש? ניתן לעשות זאת גם בשיטה האוניברסלית. ניתן (אך לא חובה) לרכוש את סדרת ההתאמות לשיטת הגיבור.

כל ספר בסדרה זו הוא אוסף חוקים, המתאים אותה לסגנון כלשהו. נותן רקע נוסף לסגנון זה ומתאר את האפשרויות הנלוות בו. למשל, בספר כללי הפנטזיה מופיע מידע רב על קסמים בעוד ספר כללי הסייברפאנק מכיל תיאורי מחשבים ופרוטוקולים ביוניים.

כיום ניתן להשיג בארצנו שתי התאמות: האחד ספר לאלופים, המתאים את המשחק לסגנון גיבורי העל וספר זה כולל גם את כל השיטה האוניברסלית וכך חוסך לרוכש את מחיר הספר המקורי. ההתאמה השנייה היא ספר לגיבור הפנטזיה, המתאים את השיטה למשחק פנטזיה, בדומה לשיטות שכולכם כבר מכירים.

### והשיטה עצמה?

אחרי שהגדרת את הרעיון העומד מאחורי שיטה אוניברסלית, אסביר בקצרה את חוקי המשחק.

שיטת הגיבור נכתבה בארה"ב, מדינה המאמינה באמת ובתמים שכל האנשים נוצרו שווים זה לזה. אם לאחד יש ממון רב, הרי צרותיו מתמקדות בתחום אחר: כריאות,



העדר חברים, קשיי הסתגלות בצבא וכן הלאה. פיצוי על אובדן הראייה יכול להתקבל בחירוד חושי השמיעה והמישור ופיצוי על העדר מזל יכול להתבטא בהיכרות מעמיקה עם ראשי ממשלה ושרים בדחבי העולם. האמריקאים אוהבים להזכיר לילדיהם שאותו מספר שעות ביממה עומד לרשות נשיא ארה"ב ולרשות הבטלן השכונתי, לרשות רוכל בשוק ולרשות איש העסקים המצליח ביותר. מזל כל עוצמה ויתרון עומדים חולשה וחסרון וההרכב אינו מה שקובע את גורל האדם - מה שחשוב הוא מה שתעשה עם ההרכב המסוים שנפל בחלקך. בשיטת הגיבור נקבע ההרכב על ידי השחקן. כל שחקן מתחיל עם מספר נקודות שווה ובונה את הדמות שלו.

זהו גם ההבדל הראשי בין שיטה זו לשיטות מקובלות יותר. בניית הדמות אינה מתבצעת בתהליך גלגול קוביות אלא תוך חישוב סיכומי נקודות, המאפשרים את בניית הדמות כולה.

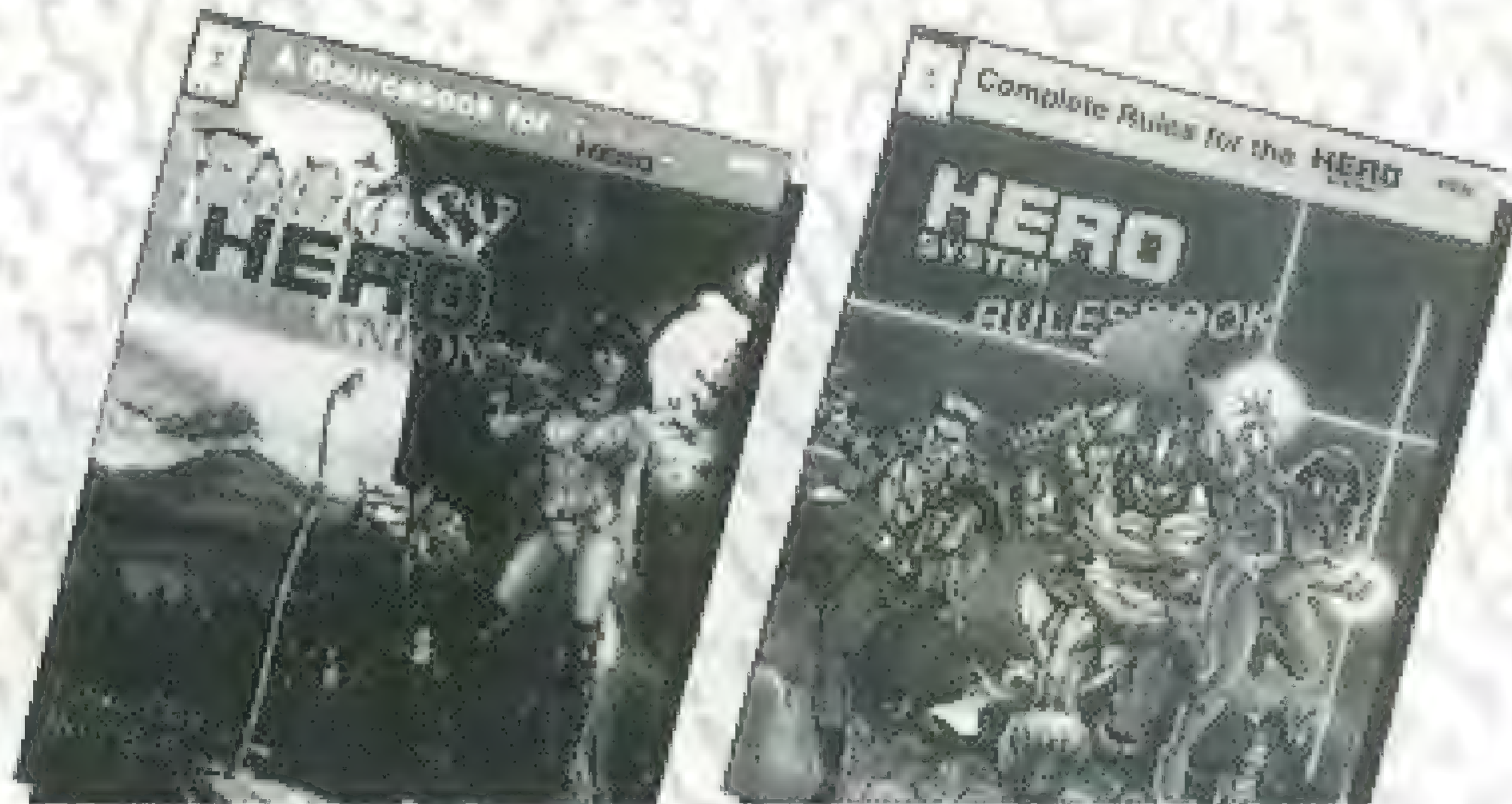
לכל דמות ישנן שמונה תכונות ראשיות ושש תכונות מחושבות. התכונות הראשיות

תופתעו לשמועו בעזרת נקודות. מכיוון שזו שיטה אוניברסלית היא כוללת כשרונות מסוגים רבים ושונים, המתאימים לכל סגנונות משחק שיכולים לעלות על דעתכם - ועוד. ניתן גם להמציא כשרונות נוספים או גם לקנות ספרי התאמה המכילים כשרונות נוספים.

לאחר בחירת הכשרונות יהיה עליך לבחור בדבר שנקרא "הטבות". זהו מושג מיוחד ולא קל להסבירו - אבל אנסה לעשות זאת. אלו הם העצמים, הזכויות והקשרים שיש לדמות בעולם שלך: ממון, פרוטקציה, רקע משפחתי ורמת השכלה. גם ההטבות עולות בנקודות.

בשלב הבא עליך לרכוש מיומנויות: כשרונות קטנים שיש רק לחלק מהאנשים בעולם. בדרך כלל לא ניתן ללמוד או אפילו לשפר מיומנויות לאחר תחילת המשחק. רוצה דוגמא? היכולת לחוש סכנה היא מיומנות. מזל עודף - מיומנות. קריאה מהירה - מיומנות.

ניתן לקנות גם כוחות - אך לא בכל מקרה. כוחות הם דברים שמעבר ליכולת



דומות לאלה המוגדרות בכל שיטת משחק: כוח, זריזות וכן הלאה. התכונות המחושבות מיוחדות לשיטת הגיבור: הגנה גופנית, הגנה אנרגית, מהירות, התאוששות, כוח סבל והלם.

התכונות המחושבות זכו לכינוי זה כי הן נקבעות בהתאם לתכונות הראשיות. לאחר תהליך חישוב, ניתן להגדיל או להקטין תכונות אלה, אך כל הגדלה של תכונה אחת מתבצעת במחיר הקטנה של תכונה אחרת. אין כזה דבר כמו הגדלה הינם. כך נשמר עקרון השוויון והמשחק הופך ממשחק של מזל להתמודדות אמיתית בין אסטרטגיה לאסטרטגיה.

לאחר יצירת הדמות, יש לבחור כשרונות ומיומנויות עבורה, בדומה לשיטות MERP ו-Rolemaster. כשרונות הדמות מתארים מה היא יודעת לעשות וכמה טוב היא יודעת לעשות זאת. הכשרונות נרכשים ולא

האנושית הרגילה, כפי שהיא מוכרת לכם מחיי היום-יום. לא כל סגנון משחק מתאים להפעלת כוחות מיוחדים. במשחק ריגול, למשל, לא תצייר את המרגל ביכולת לקריאת מחשבות - זה יהרוס את כל המשחק! אבל במשחק פנטזיה ישמשו הכוחות וכאן נכנה אותם קסמים ובמשחק גיבורי על נקרא להם כוחות על ובכנה סביבם את המשחק כולו. דוגמאות כוללות דברים כמו טלפורטציה, תעופה, זימון, שדה כוח ודומים.

הכוחות אינם עומדים בפני עצמם. ניתן להוסיף להם יתרונות או לגרוע חסרונות, כדי לקרב עוד יותר את שיטת המשחק למציאות, כפי שהיא מוגדרת בסגנון הנבחר. ניתן להוסיף להעלמות אפשרות השחירה - שהיא יתרון - ודרישה להתרכזות - שהיא חסרון. כתוצאה מכך תוכל לקבוע מראש מתי תעלם, אבל תהיה מחויב לשמור על רמת

## משחקי

## תפקידים

ריכוז גבוהה לאורך זמן, כדי לשמור על הכוח הפועל. בהתאם לרוח השיטה, יתרונות עולים בנקודות וחסרונות מוסיפים נקודות, מה שעושה אותם כדאיים.

תוכל לקבל נקודות נוספות אם תבחר חסרונות כלליים לשחקן. אלה יכולים להיות דברים משניים, כמו סימן מזהה (צללת בצוות כדור על המצח) או דברים רציניים יותר, כמו חוסר-מזל. ככל שהחסרון גדול יותר הוא יוסיף לך מספר רב יותר של נקודות.

לא אכנס כאן לתיאור מפורט של שיטת הקרב. היא אכן מסובכת למדי - אך אינה כוללת אפילו טבלה אחת, מה שישמש את פליטי MERP ואסף התפקידים. הקרבות טביאותיים למדי ואכל לא תצטרך להזמין אמבולנס אחרי הקרב. הנושא כולו מתבסס על מהירות השחקן ומאפשר גרמט שני סוגי נזק: הלם ופגיעה גופנית.

הקרבות יכולים לכלול את כל סוגי הלחימה - בכלי נשק, בקרב מגע, באקדחים ועוד - וניתן לבצע במסגרתם תמרונים מיוחדים ולגרס נזק מיוחד. זהו תרגום מתחכם ומשכנע מאוד של שיטת הפגיעות הקריטיות. כבר אמרנו מספיק פעמים שאין כאן טבלאות?

### בכל הכוח

ספר גיבור הפנטזיה כולל מאות קסמים שונים ואני ממליץ עליו בחום לכל מי שמשחק בסגנון הכולל כוחות.

### ואיך צוברים ניסיון?

כבר סיפרנו לכם שכל דמות מתחילה בעמדה שווה לכל דמות אחרת. אך מה קורה לאחר מערכה, כשהדמות צברה ניסיון והצמיחה שיער שיבה או סכין כנגד שיטת הגיבור אינה מוסיפה ניסיון אלא נקודות - בדיוק מהסוג ששימש לבניית הדמות בתחילת המשחק. זהו יכול להפוך לחם טוב יותר, לאחר שעבר מלחמה; או סחר מוצלח יותר, לאחר שרימה בגדול את שותפיו בצי המסחר. נקודות אלה אינן חופשיות, כמו הראשונות. אלא מצטרפות לתכונות מסוימות של הדמות, אותן באמת אפשר לרכוש אם הזמן. במלים אחרות, נקודות נוספות לא יתנו לך להיות גבוה יותר, אבל בהחלט תוכל ללמוד שפה נוספת בעזרתך.



במקום קדושים, חס, כוונותיהם  
הולכות על פני האדמה, במחשבת  
שוקים הם חסידים לנפשו כעצם הנדל

מאת אייל פיסצקי ועוזר אוור ווסטבלום  
צוק 50





ל מכירה

- ★ למכירה מקלדת 101 מקשים, לתואמי PC. 150 ש"ח. רענן, 052-937506
- ★ למכירה אטארי לינקס - משחקים וספק. מסך צבעוני, רוני, 04-989443
- ★ גיים בוי מצב מצוין - משחק קסטילניה 2. עידן, 02-660523
- ★ למכירה סגה במצב מעולה - שני ג'ויסטיקים - שני משחקים חדשים בקופסה - Aerial Assault ו-Sega World Heavy Weight Champ - 550 ש"ח. עוז, 03-767981
- ★ למכירה סגה - 7 משחקים, 2 ג'ויסטיקים. 600 ש"ח. רן, 03-6419897
- ★ למכירה מחשב IBM XT 512K - ג'ויסטיק - דיסק קשיח 20M - מסך צבעוני. 03-6994988
- ★ למכירה משחק לסגה: ילד הפלא 3: במלכות הדרקון. מצב טוב מאוד. שירי דויטש, פיק"א 7, פתח תקוה
- ★ למכירה מחשב קומודור 128 - כונן דיסקטים - משחקים. 1400 ש"ח. 03-735884 בערב
- ★ זכוכית מגדלת וגם משחקי גיים בוי למכירה: Super Mario Land, The Punisher (כדורגל), In Your Face, מירון מכונות F1, הרפתקאות מיקי מאוס, גרגיל קוסט, מלחמות הפינגווינים. עידן, 04-257134
- ★ למכירה מערכת נינטנדו - ג'ויסטיקים - סופר מריו 1. עילי, 052-453354
- ★ למכירה מסך CGA בהזדמנות במחיר 300 ש"ח - כחדש. ירון, 03-9345614
- ★ למכירה סגה - תוספות - אקדח - משקפיים. 700 ש"ח. 03-735884 בערב
- ★ למכירה מחשב קומודור 64 - טייפ - ג'ויסטיק כחדש, 300 ש"ח. משחק נמלולים 1 מקורי בקופסה - חוברת הוראות בעברית. רון תמרין, 052-915094
- ★ למכירה תואם IBM XT, מסך צבעוני, 2 כוננים. רותם, 768725
- ★ למכירה IBM XT, TURBO XT, 10 MHz, 640K, כוננים 5.25 ו-3.5, דיסק קשיח 32MB ללא מסך. משחקים בדיסק - מקלדת - שעון מהירות דיגיטלי. 1100 ש"ח. עודד, 03-887537
- ★ למכירה תואם IBM XT עם מסך CGA, שני כוננים, ג'ויסטיק.

- ★ מקלדת במצב טוב מאוד. רון פנטופור, 03-9844784
- ★ למכירה מחשב XT 640K - מסך CGA, שני כוננים 5.25 - מקלדת. קובי אופק, 03-6956737
- ★ למכירה תואם IBM XT, 640K, שני כוננים וכונן קשיח 20MB, מסך שחור לבן במצב מצוין, מקלדת 84 מקשים. כולל כרטיס למדפסת ולג'ויסטיק וגם ג'ויסטיק, 1200 ש"ח. יוסי סימון, 04-321467
- ★ למכירה סופר טקטיקס (מחשב משפחתי מבית נינטנדו) באריזתו. כולל 3 משחקים, ממיר משחקים נינטנדו - כבל מיוחד המעניק חיבור מיוחד לסלויזיה. 480 ש"ח. לפנות לאלידן בין השעות 14:00-22:00. 03-344417 או 03-345029
- ★ למכירה שני משחקים לסגה ג'נסיס (מגה דרייב): Outrun ו-Altered Beast - 350 ש"ח. בן פלה, 03-6991178

ריגול

שמעתם על GuySpy? בטוח שלא, כי הוא מרגל ותמיד מנסה לחמוק מאחורי קירות ובין עצים. זהו משחק פעולה נוסף שיצרו מתכנתי ReadySoft ועוד לא הצלחנו לבדוק אותו עבורכם. הדבר היחיד שראינו היתה ההדגמה - והתרשמנו מאוד! מדובר במרדף בו אתה הדרקון ולא הרוגף. מי הוא האיש הרע? פון מקס. מדובר גם בסקי בהריה הקסומים של ולא נקלקל לכם - לא נגיד איפה ובגבישי קץ העולם.



- ★ למכירה מערכת סגה - אקדח - 2 ג'ויסטיקים - משקפי 3D + 10 משחקים (3 בזיכרון של הסגה ו-7 בקלטות). 1000 ש"ח. תומר, 052-910545
- ★ למכירה מחשב XT, מסך CGA צבעוני, 2 כוננים 5.25, 640K, מקלדת - 2 ג'ויסטיקים. ניר סלע, 5406888
- ★ למכירה גיים בוי במצב טוב וכולל כבל לשני שחקנים - טטרס. 250 ש"ח. בטמן, צבי הנינג'ה וה-alleyway. שמואל שניטן, 02-710140

דוס 5 חדש!

תהיתם פעם מה ההבדל בין COPY לבין XCOPY? מה בדיוק עושים עם AUTOEXEC.BAT? דציתם לקנות את Norton Commander אבל - הבחיר היה גבוה מדי? בחורש יולי יצא בהוצאת באג ספר שיכול לפתור את כל הבעיות האלה, ועוד. המדריך המלא ל-DOS 5 כולל גרסה של Norton Commander שנוצרה במיוחד עבור רוכשי הספר וגם המון-המון מידע שימושי (וגם קצת מידע לא שימושי) בנושא מחשבי ה-PC. מתאים גם למי שעוד אין לו DOS 5.

מעוניינים

- ★ כל המעוניין להחליף טיפים לאמיגה, נא לבקש את אמיר בטלפון 02-526746. זקוקים להמלצות? נמתי את Beast II ואת Xenon II
- ★ מעוניין להחליף סגה - 4 משחקים - טיפים - אקדח אור - ג'ויסטיק מקצועי - תעודת אחריות - 2 שלטים במערכת נינטנדו - 4 משחקים. 03-5593622
- ★ מעוניין להתכתב עם ילדים בני 13-14 על מחשבים. קובי פרלמוטר, רח' חיים כהן 18, פתח תקוה. מיקוד: 49533
- ★ מעוניין להתכתב על קוסטים: שייקה בן-ישי, אופי 6, תל ברוך תל אביב, מיקוד 69014
- ★ מעוניין להתכתב עם כל אחד שמכיר ל-AD&D, IBM, WIZ, סגה ומשחקי הרפתקאות. עידן הנר, גרינברג 11, איזורי חן, תל אביב

הצילו!

- ★ הצילו! נתקעתי בחקירה משטרתית 2. מי שיכול לעזור לי יתקשר ללירה,

- 08-237582. לא בשבת. בין 16:45-20:00
- ★ אוי! הצילו! אני חייב נואשות עזרה במשחק אוביטוס, אני נתקע במבוך אחד. מה? המבוך התת-קרקעי! רוני, 06-332341, 10:00-13:00 בבוקר ו-16:00-21:00 אחר הצהריים.
- ★ מעוניין להחליף פתרונות לקוסטים ומשחקים אחרים. עידן גוטסמן, 03-9365065
- ★ חייב עזרה במסך 5 במשחק רוג'ר רביט. 03-494724
- ★ מעוניין להחליף טיפים לאורגים, תמורת טיפים אחרים. רק בערב, ניסים, 584868
- ★ מעוניין לעזור בכל קוסט של כתיבה שנוצר על ידי סיירה. אנדרו יוסף, 04-763063 (קריית מוצקין)
- ★ קרן דניאל מבקשים טיפים ב-Search for the King. מה עושים עם האיש הקטן שביריד? 03-8829273 או 03-5034965
- ★ כל הורדע כיצד עוברים את השלג ב-King Quest 5 מחמן להתקשר לטלפון 03-6471304
- ★ מעוניין לתת טיפים ועזרה בכל קוסט של סיירה. חדש או ישן, בטלפון. מעוניין בעזרה ב-קמלוט. אליאור זנו, 03-9657920
- ★ הצילו! נתקעתי בלארי 2! יעקב, 04-341039

משחקי תפקידים

- ★ למכירה מערכת D&D למומחה. חגי, 051-848145
- ★ מעוניין להתכתב עם חולי D&D בדרגות 1-14. נרב פלג, הלל יפה 412, חדרה
- ★ למכירה מערכת D&D מושלמת הכוללת מערכת מתחיל - מערכת מתקדם - 3 הרפתקאות במצב טוב. נועם לוין, 053-616252 (לא בשבת)
- ★ קבוצת D&D מתחילה באיזור גבעתיים מחפשת שחקנים מתחילים ושה"מ לדרגות הנמוכות להרפתקאות מהנות ומרתקות. דרושים חוש הומור ואינטליגנציה גבוהה! רועי יהושע, 03-324738
- ★ מעוניין להקים קבוצת מוד"מ בנחלת יצחק. דמיון בכל הדרגות. גילאים 8-12. תומר מיארה, 03-6919822
- ★ נפתח מועדון RD&D בכפר סבא. לכל המעוניין, טל מצן, הגריא 11, כפר סבא (מועדון כל הדרקון)
- ★ מעוניין לשחק D&D עם שחקנים

- מתחילים, רצוי עם חוברות. אלון חזאם, 03-831308
- ★ למכירה מערכת D&D למתחילים - 2 הרפתקאות. עמית פוני, 02-788517
- ★ נפתח בתל אביב מועדון מבוכים ודרקונים לגילאי 10-18. עמית 498756, 496634, יונתן, 499924
- ★ יואב הלפרין מעוניין להחליף הרפתקאות D&D למתקדם, מתחיל וחלק מומחה במחירה מצחיק. יואב הלפרין, הירשפלד 21 ראש"צ, מיקוד 05244. טל' 03-9932511
- ★ מעוניין לפתוח ברמת השרון קבוצה של AD&D - שה"מ. גילאים 12-14. כל המעוניינים נא להתקשר לטלפון 03-5408976
- ★ הוקמה באיזור אריאל וברקן חבורת RD&D המונה 15 ילדים בני/בנות 12-16. מעוניינים לצרף שחקנים. דור, 03-9366464 או אילן, 03-9365589
- ★ למכירה המסך לשליט המבוך ב-AD&D. כולל צרה צדורה בדריגבור. אוריאל דמירל, 057-958445
- ★ מעוניין למכור חוברות D&D בעברית ובאנגלית. דרור, 03-9302978 (מאיזור פתח תקוה)
- ★ אני מעוניין להקים חבורת D&D באיזור חיפה והכרמל. המעוניינים יפנו לאיציק בן בסט, 04-383108 (רחוב ביכורים 17)

Dune

ימין ושמאל רק חול וחול... קראתם את ספר המופת? ראיתם את הסרט? טוב, הוא היה פחות מופתי מהספר, אבל גם מוצלח. עכשיו תוכלו לעלות על עקלתון ולהצטרף לחיפוש אחר קפיצת הדרך. בקרוב בישראל, מבית באג גיימס.





NEXT 050-235290

ROBERTA WINTHROP LEADS YOU IN  
**THE DAGGER OF AMONITA**  
ספילן הנאמן  
SIERRA

ADVENTURES  
**Willy Beamish**  
הרפתקאות וילי  
DYNAMIX

**CRUISE**  
FOR A CORPSE  
רצח על חניון  
BIG GOLD

**King's Quest V**  
משחק הרפתקאות מרתם  
By Roberta Williams

חסע בחלל IV  
**ROGER WILCO**  
המבצע

**WING COMMANDER**  
Vengeance of Kilrathi  
נקמת הילרתי  
ORIGIN

**טוטנקאמן**  
השיעור  
FOX

**LARRY**  
המלך המסתורי  
SIERRA

**EcoQuest**  
הרפתקאות  
בג'ונגלים

**משחקים**

**למינצחים**

**מיידאד**

משחקי מחשב מקבוצת  
I.S.B. TRADE LTD.  
03-657257



חומר זה נסרק, עובד  
והונגש על ידי



התנועה  
לשימור  
מסמכים  
בישראל

[shimur.net](http://shimur.net)